

ATARI

magazin

6

Nov./Dez. '95

5. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer



Der große Datenbluff

* NEU * NEU *

Quick magazin 16

Bericht: Schulaustausch mit Gymnasium in Polen

News für den Atari

Barbarian

Sexversi

Tron

Oldie Ecke

Tips & Tricks

Text mit Klangeffekten

Workshops

Kurzbriefdrucker

Turbo-Basic Teil 3

Oberon Pascal

Leitfaden X + XI

Quick: Unscharfe Logik II



Hardware: Soundsampler + Multipad 3

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfans gibt es eine hervorragende Fortsetzung von Mystix - World of Horror, das sich auf der



Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandtschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses

Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218

DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichnete Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes



Kretzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167

DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besitzt durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskammerleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140

DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spiels wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettensellen in vergangenen Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219

DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter an Zerebrnschnitt in dessen Blütezeiten es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in des 12. Jahrhunderts. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programms

Komplexes Strategiespiel verschiedene Actionsequenzen, viel Musik Orgel Sounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik Steuerung komplett per Joystick. Randdisk-Unterstützung, erweiterbarer Speicherstand. So nun lacken Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317

DM 16,90



Lieber Atari Freund,

heute erhalten Sie das neueste Atari magazin. Wie alle 6 Monate ist auch die Ausgabe 6/95 wieder eine schicksalhafte Auflage. Es stehen wieder einmal die Verlängerungen für das nächste Heftjahr an.

Es wurde schon von vielen Usern die Möglichkeit diskutiert, ob das AM nicht kostengünstiger auf eine Diskette produziert werden könnte. Ich glaube aber, daß gerade die gedruckte Form dem ATARI magazin seine individuelle Besonderheit verleiht.

Man sollte zwar niemals nie sagen, aber bevor das Atari magazin auf Diskette erscheint, stellen wir es lieber ein.

Wichtig: Verlängerung 1/96

Demit dies aber nicht so schnell der Fall ist, müssen natürlich wieder alle User rechtzeitig ihr Abo verlängern. Dazu möchte ich alle User darauf hinweisen, daß Sie das ATARI magazin, PD-MAGAZIN und SYZGY am besten als komplettes Verlängerungspaket ansehen. Zwar ist dies kein Zwang, aber so langsam fressen uns die Kosten auf.

Komplettpaket: Seite 16 lesen!!!

Wenn wirklich ALLE USER diese Bitte erhören, wird die XL/XE-Fangemeinde noch lange bestehen und wird sich nicht im Nebel der Großrechner verlieren.

Auf der Seite 20 finden Sie die Vorstellung der 3 Programme, die wir extra neu in die Verlängerungsliste mit aufgenommen haben. Auch gibt es wie jedes Jahr eine neue Ausgabe des Quick magazins.

Termin: 7. November

Ein letzte Bitte hätte ich noch. Um Kosten und Arbeit zu sparen, sollten Sie den Termin der Verlängerung nicht versäumen. Ich schlage vor, Sie öffnen gleich den beigelegten Umschlag, füllen die Verlängerungskarten aus, und ab geht die Post.

So nun wünsche ich Ihnen noch viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und verbleibe hoffentlich bis zur nächsten Ausgabe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Verlängerungstermin 7. November nicht vergessen.

INHALT

Games Guide	S. 4-5
Tipps & Tricks	S. 6-8
Kommunikationssecke	S. 9-16
Sparangebote	S. 19
Treueprogramme	S. 20
Quick-Ecke	S. 21-22
PPP-Angebot	S. 23
Sound sampler	S. 24
Multipad 3	S. 24-25
Serie: Turbo-Basic	S. 26
Der große Detektiv	S. 27-28
Workshop: Trilogy	S. 28-30
Kleinanzeigen	S. 31
PD-Ecke	S. 32
PD-MAG Nr. 6/95	S. 33
SYZGY 6/95	S. 33
Diskline Nr. 37	S. 34
Quick magazin 16	S. 34
Barbarian	S. 34
Sexversi	S. 35
Tron	S. 35
Oldie Ecke	S. 35-36
Kaiser II	S. 36-37
F.R.E.E.	S. 37-38
SYZGY 5/95	S. 38-40
PD-MAG 5/95	S. 40-41
Rauw-Rauw-Aktion	S. 42
Leitfaden Teil 10 + 11	S. 43-44
Programmiersprachen	S. 45-46
Wettbewerb	S. 47
PD-MAGazin Angebot	S. 48

Einsendeschluß für Kleinanzeigen
und für das Preisausschreiben ist
der 1. Dezember

Beachten Sie bitte die Seiten

19 (Sparangebote)

42 (Rauw-Rauw-Aktion)

48 (Syzygy + PD-MAGazin)

GAMES



GUIDE

An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

**Power per Post, PF 1640
75006 Bretten**

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Space Dungeon

\$2d Lives

\$26 Level

Surf's Up

\$3410 Lives

Solar Star

\$3f8a Lives

\$84bb - ee,8a,3f unsterblich

Springer

\$710 Lives

\$70C, \$70E Level

Star Wars II

\$818 Lives

Frederik Holst

Submission

\$487c Lives

Hallo Atari-Maniacs!

Diesmal habe ich keine Modui-Pokes oder so etwas für Euch, dafür aber ein paar Kniffe, wie Ihr leichter durch die Games kommt.

Moovie Monsters

Godzilla ist das beste Monster, sollte daher auch gewählt werden. Allerdings braucht Groß-Godzie Platz um seine Feuerkraft zu entfalten. Deshalb solltet Ihr solange Zeit dafür ist alles im Umkreis zerstören, damit Gozies Hitzestrahlen bei einem Angriff Maximale Reichweite erhalten.

Star-Trek (Sega)

Die Enterprise kann auch auf WARP-Speed gehen, wenn Ihr den Stick bei gedrücktem Feuerknopf zurückzieht!

Screaming Wings

Die Bomber solltet Ihr aus nächster Nähe angreifen, da sich so Eure Schußgeschwindigkeit erhöht!

Kaiser

Beim Kampf solltet Ihr die Kanonen nie hinter die Linie Stellen, da meistens zuerst die Infanterie und die Kava-

lerie angreift und denn die Kanonen teuer und bei falscher Position die eigenen Soldaten wegpusten!

Adalmar

Wenn Ihr genug Geld zusammen habt, solltet Ihr unbedingt Feste feiern! Dafür gibt's immer 2 Punkte!

So, das war's auch schon wieder! Wir sehen uns im nächsten Mag wieder,

Euer Sascha Röber

SPIELETIPS

von Thorsten Heibing

LASERGATES

Möglichst weit hinten fliegen, so trifft man die Feinde am ehesten und hat genügend Zeit, den Tank zu erreichen, wenn er vorn im Tunnel auftaucht.

AGENT U.S.A.

Kristalle besser nur in größeren Städten vermehren, da man dort eher einen Platz findet, an dem keine

Leute herumlaufen. Bei Bombenverseuchten Städten zu allererst immer eine Abfangkette aus Kristallen vor den Eingang zum Behnhol legen!

STAR TREK

Nicht erst ganz nah an Nomad heranliegen, sondern so früh wie möglich feuern, bevor er entkommen kann!

EMBARGO

Auf den Feind braucht man nur im Notfall zu schießen. Ansonsten nur den Zappeln ausweichen und unten möglichst nah am Boden halten. Die Einheiten besser rechts als links aufnehmen.

THRAX LIAR

In engen Tunnels die Spinnen nicht von vorn, sondern besser von der Seite her erledigen oder vorbeifliegen. Schrittweise und nicht in einem Zug vorwärts fliegen.

CLEVER & SMART

habe ich vor gut zwei Jahren als PD gekauft und mich sofort an die Lösung gemacht. Ein Erfolg wollte sich nicht all meiner Bemühungen nicht einstellen. So habe ich die Diskette näher untersucht. Das Hauptprogramm (HAUPT auf Seite 1) ist in BASIC geschrieben.

Allerdings ließ es sich nicht so ohne weiteres auflisten. Listschutz auf einer PD, was soll denn so etwas? Sicher stimmt es noch aus der Zeit bevor dieses Programm PD war. Für die meisten Atari-ner ist das kaum ein Hinderungsgrund sich Zugang zum File zu verschaffen. Es macht nur unnötige Arbeit.

Nachdem ich mich im Listing einigermaßen zurechtgefunden hatte stellte ich fest, daß die Bilder: HOSPITAL.PIC, HKELLER.PIC, FOLTERK.PIC und FOLTERK1.PIC fehlten! Ohne diese Bilder auf der Seite 2 läßt sich das Adventure aber nicht lösen. Trotz fehlender Bilder fällt man beim Spiel nicht mit einem Error aus dem Programm. Das ist verhängnisvoll, weil man immer meint, selbst bei der Lösung etwas falsch gemacht zu haben, lügend wann gibt man dann auf und legt das Adventure zur Seite.

Eigene Bilder zeichnen konnte ich nicht, da ich nicht wußte mit welchem Malprogramm sich unkomprimierte 35 Sektorenbilder zeichnen lassen. Um das Adventure trotzdem lösen zu können, hatte ich das Bild

BOOM.PIC vier mal unter den o.g. Namen auf die Seite 2 meiner Sicherheitskopie abgespeichert (jedes andere Bild wäre ebenfalls gegangen). Auf diese Weise konnte ich wenigstens das Spiel lösen. Leider ohne die eigentlichen Bilder sehen zu können, denn an diesen Stellen kommt immer das BOOM-Bild.

Ich kann mir vorstellen, daß es anderen CLEVER & SMART-Besitzern wie mir ergangen ist, und sie aus diesem Grund das Spiel nicht zu Ende spielen konnten. So habe ich mich entschlossen, diesen Beitrag zu schreiben und den Lösungsweg zu veröffentlichen. Sollte es trotz meiner Beschreibung nicht klappen, können Sie mir Ihre Sicherheitskopie schicken. Ich bin bereit Ihre Diskette auf die von mir beschriebene Art kostenlos zu "reparieren". Ein Aufkleber mit Ihrer Anschrift und Briefmarken als Rückporto in Höhe von DM 3,00 legen Sie bitte bei.

Eine Bitte habe ich noch: wenn jemand die vier Bilder hat, möchte er sich mit mir in Verbindung setzen, denn ich hätte sie gerne und könnte dann das Programm richtig ganz machen. Mich würde auch interessieren mit welchem Malprogramm man 35 Sektorenbilder malen kann, und wo es das gibt.

Gerd Bläß, Bergstr. 22,
16321 Schönau, Tel.:
03338/3250

Nun zum Lösungsweg und viel Spaß dabei.

Lösungsweg zu Clever & Smart

LIST=Inventur

HILF=nutzlos

ENDE=Spielbeginn/Info

Ein Spielstand kann nicht abgespeichert werden.

UNTERSUCHE TISCH, NIMM SCHLUESSEL, OEFFNE TUER, O, BENUTZE SCHLUESSEL, BENUTZE SCHLUESSEL, Q, S, BENUTZE SCHLUESSEL, OEFFNE TUER, S, O, NIMM HAMMER, ZERSCHLAGE KOMODE, NIMM GELD, NIMM BRIEF, NIMM BESEN, NIMM WINDEL, NIMM TUCH, W, N, N, N, N, (BOOM für Hospital) OEFFNE TUER, N, OEFFNE MUELLEIMER, UNTERSUCHE MUELLEIMER, NIMM HANDSCHUH, ZIEHE HANDSCHUH, DRUECKE KNOPF, 53 (Spruch im Bild merken!), DRUECKE KNOPF, 5, S, (BOOM für Hospital) S, S, O, BIETE BRIEF, Q, GIB FRED HAMMER, N, GEHE DURCH, S, W, W, S, OEFFNE TUER, S, S, BENUTZE DRAHT, S, (BOOM für Keller) GEHE DURCH, (BOOM für andere Seite des Loches) SAGE, entschlüsselten Spruch eingeben (z.B.: STOP DIE HALLE QUILLT), (BOOM für Foieskammer) NIMM SCHACHTEL, OEFFNE SCHACHTEL, N, N, W, GIB OPELIA SCHACHTEL --> ENDE

Die drei möglichen Lösungssprüche werden durch einen Zufallsgenerator zu Beginn des Programms ermittelt, und entschlüsselt lauten sie:

POTSIFIDSSAHTSSIUQ = STOP DIE HALLE QUILLT

POTSEIDELLAHTLIUQ

Unter Beachtung von F=E, SS=LL von links nach rechts, wortweise, rückwärts aneinandergereiht.

PITSFLLAUQFIDTLIT = STOP DIE QUALLE TILT

POTSSELLAUQEIDTLIT

Unter Beachtung von I=O (nur im 1. Wort), F=E von links nach rechts, 1. Wort, 3. Wort, 2. Wort, 4. Wort, rückwärts aneinandergereiht

POXFIDFXAXWLLIUQ = TQP DIE WATTE QUILLT

POTEIDETTAWTLIUQ

Unter Beachtung von X=T, F=E von links nach rechts, wortweise, rückwärts aneinandergereiht.

MC-Routinen in Strings packen

Vielleicht standet Ihr auch schon einmal vor dem Problem, daß beim Programmieren der Befehl PRINT FRE(0) eine erschreckend kleine Zahl aufwies.

Eine Möglichkeit, etwas Speicherplatz zu schaffen, ist das Verpacken von MC-Routinen in Strings. Statt also den Code in DATA Reihen abzulegen, wandelt man die Werte in ASCII-Zeichen um. Diese werden dann mit X=USR(ADR("...")) aufgerufen. Innerhalb der Anführungszeichen steht dann der Code. Wenn eine Routine mehrmals benutzt werden soll, so legt man sie in einem String ab und ruft sie dann mittels X=USR(ADR(MC\$)) auf.

Wie bekommt man nun den Code in den String? Da sich diese Methode eh' nur bei kürzeren Routinen empfiehlt - größere sollten lieber als externes File gespeichert sein und dann mittels BLOAD direkt an die richtige Stelle geladen werden - liegen diese anfangs meist noch als DATA-Reihen vor.

Nun also folgendes: Man liest mittels einer DO-LOOP Schleife solange die Daten ein, bis keine mehr da sind und gibt die ausgelesenen Werte mittels PRINT CHR\$(A) aus.

Z.B.:

```
DO: READ A: PRINT CHR$(A):LOOP
```

Die Schleife endet mit einem ERROR - 6 und die Zeichen stehen auf dem Bildschirm. Nun kann man diesen ausgegebenen String soweit einrücken, daß man davor eine Zeilennummer und z.B. MC\$=" oder direkt das X=USR(ADR(" setzen kann. Fertig ist der Aufruf. Bei der Ausgabe sollte man natürlich beachten, daß man vorher auch die Ausgabe der Steuerzeichen als Grafikzeichen aktiviert hat, sonst kann man einige nette Bildschirmmanipulationen sehen, aber keinen korrekten String.

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 302	Erste RAM-DEMO	DM 7,-
PD 303	New Slideshow	DM 7,-
PD 304	RAY of Hope	DM 7,-
PD 305	KE-Demodisk 1	DM 7,-
PD 306	4 Textadventure	DM 7,-
PD 301	FREE-Demoversion	DM 7,-

PD's - Sparangebote Seite 19

Einschalten kann man diese Funktion mit POKE 766,1, den Normalzustand bekommt man wieder, wenn man 766 auf null zurücksetzt. Empfehlenswert ist diese Art der Umsetzung aber nur, wenn man vorhat das Listing nicht als solches zu veröffentlichen, denn die User, die solche Strings abtippen müssen, sind doch sehr geschleglen. ("Ist das nun ein Inverses "I" oder eine Inverse "I" ?!?!") In Programmen, die nur auf Disk veröffentlicht werden, was z.Z. je wohl der häufigste Fall ist, kann man diese Methode aber getrost verwenden.

Fredrik Holst

Logeleien - Knocheleien II

Zuerst einmal die Lösung für die letzte Aufgabe:

Die Sache hätte sich in der Tat schon bei 23 Leuten rentiert. Normalerweise sollte man erwarten, daß erst bei 180 (die Hälfte aller möglichen Geburtsstage) die Chance gut aussieht. Mathematisch wie gesagt jedoch schon viel früher. Die Lösung dafür ist einfach:

Erwarten wir einfach das Gegenteil (keine zwei Geburtstagskinder). Jetzt hat eine Person 365 von 365 Tagen zur Auswahl. Damit die zweite Person nicht auch an diesem Tag Geburtstag hat, bleiben noch 364 Tage, bei der dritten noch 363, der vierten 361 usw.

Mit folgendem Programm läßt sich herausfinden, wann die Wahrscheinlichkeit unter 0,5 fällt. Und da wir ja davon ausgehen, keine "Zwillinge" zu erhalten, beträgt die Wahrscheinlichkeit Eins minus diese Wahrscheinlichkeit - wird also größer als 0,5.

Hier nun das Programm:

```
10 X=365:ER=1
20 FOR I=1 TO 23
30 ER=ER*X/365
40 X=X-1
50 PRINT "BEI ";366-X;" PERSONEN: ";1-ER
60 NEXT I
```

Bei der ganzen Sache haben wir die Schaltjahre einmal außer Acht gelassen.

Nun aber zu unserem neuen Rätsel:

Diesmal geht es um Primzahlen. Erstmals sollte man vielleicht klarstellen, was eine Primzahl ist. Die Schuldefinition sagt, daß eine Zahl, die nur durch sich selbst und durch 1 teilbar ist, eine Primzahl ist.

Da definitionsgemäß die eins aber keine Primzahl ist, wurde das ganze durch den Zusatz erweitert, daß eine Primzahl zwei Teiler haben muß, womit die eins herausfällt.

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Bei der Verteilung der Primzahlen fällt auf, daß die Abstände im Bereich bis einhundert doch recht klein sind. Bis 30 ist der größte Abstand 5, bis 100 gibt es 7 aufeinanderfolgende nicht-Primzahlen.

P-Zahl : 2 3 5 7 11 13 17 19 23 29

Dazwischen: 0 1 1 3 1 3 1 3 5 1

Zwischen 89 und 97 gibt es sieben nicht-Primzahlen

Die Frage lautet nun diesmal: Gibt es von 2 bis eine Million einen Bereich, der mehr als 100 aufeinanderfolgende nicht-Primzahlen enthält?

Schreibt also ein kleines BASIC Programm, mit dem Ihr die Lösung ermittelt habt, und falls es einen Bereich geben sollte, diesen mit dazu.

Ein kleiner Hinweis: Damit das Programm auch irgendwann mal fertig ist (Pentium-133 Rechner Ergebnisse werden nicht akzeptiert), sollte man nicht nach der Methode vorgehen, bei der man testet, ob die aktuelle Zahl durch eine der zig vorigen teilbar ist. Es gibt einen kürzeren Weg, der oftanden werden soll.

Evelyn K. Hoist

Hier mal eine kleine Zusammenstellung der Befehle, die am häufigsten gebraucht werden

POKE 82,x

setzt den Cursor auf Position x - muß nach jedem "GRAPHICS"-Befehl neu gesetzt werden.

POKE 752,x

macht den Cursor unsichtbar und wieder sichtbar

wenn $x > 0$ let : unsichtbar

wenn $x=0$ ist : wieder sichtbar

?FRE(0)

zeigt den freien Speicher an

GRAPHICS x

bestimmt den Grafik-Modus, "0" ist der normale Textmodus

SETCOLOR v. Farbe, Helligkeit

bestimmt die Farben des Bildschirms, y bedeutet in diesem Fall: 1 = Rahmen, 2 = Bildschirmfläche, 4 = Zeichen

„so, ich hoffe wieder etwas geholfen zu haben.“

... und wünsche Euch noch viel Spaß in dieser Ausgabe
des ATARI-magazins. Kay Hallies

Atari > HIFI - Video - Monitor

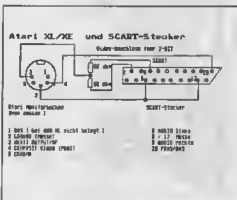
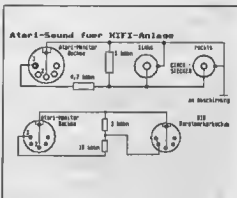
Wie verbinde ich meinen Atari mit einem Monitor oder einer HIFI-Anlage?

So lautele eine Frage, die wir schon öfters gestellt bekamen. Um nun alle Probleme aus dem Weg zu schaffen, haben ich einige Schaltbeispiele zusammengetragen.

Die Beispiele zeigen, wie man den Atari XL/XE mit einer Stereoeinrichtung und mit einem Videorecorder verbinden kann.

Wie immer bei Bastelereien ohne Garantie und Gewähr.

Florian Baumann



Tips & Tricks - AM

Text mit Klangeffekten

Egal ob Anwenderprogramm oder Spiel, auf dem Bildschirm muß meistens eine Meldung erscheinen. Man kann dazu natürlich den Summertone nehmen und einen Text in Graphics 0 ausgeben.

Damit es aber ein bisschen interessanter wird, kann man ihn auch mit einem String und dem Sound-Befehl so erscheinen lassen, daß es sich anhört, als werde er mechanisch geschrieben.

Natürlich gibt es dafür mehrere Klänge, die sich danach anhören, im Listing unter diesem Text werden 5 davon vorgestellt. Nach dem fünften können eigene Werte für den Ton und die Verzerrung eingegeben werden. Hier kann man so ganz genau ausprobieren, welchen Klang man für seinen Text verwenden kann. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Thorsten Heibing

LISTING

```
0 REM SAVE "D:\TONTXT.BAS
10 REM *****
20 REM *** TEXT MIT KLANGEFFEKTEN ***
30 REM *****
40 DIM TXT$(200)
50 TXT$="GUTEN TAG, HIER "
60 TXT$(LEN(TXT$)+1)="SCHREIBT IN"
70 TXT$(LEN(TXT$)+1)="ATARI- COMPUTER"
80 TXT$(LEN(TXT$)+1)="DEN TEXT MIT"
90 TXT$(LEN(TXT$)+1)="KLANGEFFEKTEN"
100 GRAPHICS 2: ? @; CHR$(125)
110 ? CHR$(125):POKE 710,0:POKE 752,1
120 MAL=MAL+1:IF MAL>5 THEN 140
130 GOTO 270
140 POKE 764,256:TRAP 350
150 ? "TONGEGEHE ":INPUT TON
160 ? "VERZERRUNGSGRAD ":INPUT VERZ
170 FOR A=1 TO LEN(TXT$)
180 ? @;TXT$(A,A);
190 SOUND 0,TON,VERZ,5
200 POKE 708,VERZ:POKE 712,TON
210 FOR B=1 TO 10:NEXT B
220 SOUND 0,0,0,0
230 NEXT A
240 IF MAL=6 THEN FOR A=1 TO 500:NEXT A:GOTO 100
250 IF PEEK(753)=3 THEN 100
260 GOTO 250
270 IF MAL=1 THEN TON=0:VERZ=2
280 IF MAL=2 THEN TON=64:VERZ=10
290 IF MAL=3 THEN TON=32:VERZ=12
300 IF MAL=4 THEN TON=2:VERZ=4
310 IF MAL=5 THEN TON=2:VERZ=6
320 ? CHR$(125): ? "TONGEGEHE ":TON
330 ? "VERZERRUNG ":VERZ
340 GOTO 170
350 END
```

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle GEM-unterstützte Software für den ST verwendet diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerschnittstelle für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formattieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten ... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in Sekundenbruchteilen auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Umwandlung von EOL nach CRLF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8 Bild auf dem ST-Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschließende Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149	ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155	PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150	DM 24,90
------------------	----------

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

**Power per Post, Postfach 1640,
75006 Bretten**

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo liebe Atarianer!

In dieser Ausgabe möchte ich meinen Beitrag zur Kommunikationsecke an einen Text von Frederik Holst in der letzten Ausgabe anlehnen, in dem von XL-Emulatoren für PC's berichtet wurde.

Ich habe mich schon ein wenig darüber gewundert, daß Frederik über eine CD berichtete, auf der Original-XL-Games mit enthalten sein sollten. Ich habe mich dahingehend etwas umgehört und es scheint tatsächlich zu stimmen, daß die "alten" XL-Hits wie MULE und Donkey-Kong zu Free-Will für PC- und Amigabesitzer geworden sind. Auch für den Amiga gibt es einen XL-Emulator, und diverse Games aus C-64 und Atari 8-Bit Zeiten füllen die PD-Listen vieler Anbieter.

Es scheint sich also wirklich keiner mehr daran zu stören, wenn gestiebes und rechtliches Eigentum ohne Skrupel kopiert wird. Was heißt das nun für den normalen Atarianer? Nun, im Prinzip heißt das, daß es niemanden mehr aufregt wenn da ein paar Raupkopien in der Diskbox stehen!

Heißt das aber auch, daß man jetzt ohne Skrupel kopieren sollte was des Zeug hält? NEIN, das können und dürfen wir den verlebten Atari-Händlern nicht antun, da immer wieder irgendwo Restposten der alten Originalgames auftauchen und auch noch verkauft werden.

Wenn aber dieser "Resteverzehr" ausbleibt werden sich die Händler sicher nicht mehr die Mühe machen noch länger am Atari Markt festzuhalten und das heißt dann ADIOS MUCHACHOS!

Deshalb sollten wir auch weiterhin auf Raupkopien verzichten und versuchen, unsere Games als Original zu kriegen!

Sascha Röber

Nachtrag zum PC-Emulatoren Test

Auf Grund der langen Zeit zwischen Redaktionsschluß und Veröffentlichungstermin des ATARI-magazins werden viele von Euch wohl nicht mehr in der Lage gewesen sein, die ASM-Special mit den verschiedenen 8-Bit Emulatoren am Kiosk zu kaufen. Dem kann aber Abhilfe geschaffen werden, da man die Hefte nachbestellen kann.

Es handelt sich um die ASM-Special Nr. 28, die im Tronic-Verlag erschienen ist. Die Adresse lautet:

Tronic-Verlag, Bremer Str. 10a, 37269 Eschwege, Telefon: 05651-9796-0, Fax: 05651-9796-44

Frederik Holst

Knocheleien

Frederiks Logelet aus dem letzten Atari-Magazin hat mir einiges Schmunzeln bereitet. Wir erinnern uns: Sein Freund hätte auf einer Party behauptet, daß sich mindestens zwei unter den Anwesenden finden würden, die am gleichen Tag Geburtstag haben und diese Behauptung wurde dann, wie wir Mathematiker so schön sagen, empirisch bewiesen.

Seine Aussage, daß er rein mathematisch gesehen schon gewinnen könnte, wenn die Party 23 Personen umfaßt hätte ist natürlich richtig, der Beweis ist trivial, dafür braucht man kein Basisprogramm. Aber: Rein mathematisch gesehen hätte Fredrys Freund schon gewinnen können, wenn die Party nur zwei Personen umfaßt hätte, deren Geburtstage ihm nicht bekannt sind, die Wahrscheinlichkeit dafür ist aber sehr gering. Erst ab 23 Personen steigt die Wahrscheinlichkeit über 50 Prozent.

Nichts für ungut, aber bei dieser Aussage konnte ich nicht widerstehen.

Florian Baumann

ATARI XL/XE CD-ROM

II COMPY-TECH /
XL CD-ROM Vol 1 II

Umfraße: Ich
bin dabei ei-
ne CD-
ROM



zusammenzustellen, auf der nur ATARI XL/XE Programme zu finden sind. Auf der CD befinden sich ca. 650MB Shareware & PD's aus den verschiedensten Bereichen.

Die Programme kommen teilweise aus dem InterNet, Compuserve und anderen Online Anbietern. Einziges Manko ist: Die CD-ROM muß von einem PC aus gestartet werden. Aber Anhand der Utils, die auf der CD sind, ist es möglich XL-Disketten zu erstellen und zu beschreiben. Der einfachste Weg Daten auszutauschen oder einfach eine Verbindung zwischen PC und ATARI XL aufzubauen (wie Netzwerk).

Es wird nur eine Auflage der Vol.1 geben, die Stückzahl hängt von den eingehenden Bestellungen ab. Der Preis beträgt ca. 90,- DM. Interessenten melden sich bitte bei:

Firma COMPY-TECH / K Helles,
Flamweg 7, 25335 Elmshorn

Tel.: 04121-10989

Fax: 04121-10989

Mailbox: 04121-10989

E-Mail: 101234.510@compuserve.com

Diskussionsthema

Ich beschäftige mich ein neues Hobby von mir, mit Videofilmen und will den Atari für die Gestaltung von Texten und Titelbildern nutzen. Der große Vorteil des Atari gegenüber dem PC ist, daß man die Bilder ohne Kamera direkt auf den Videorecorder überspielen kann. Ich könnte mir vorstellen, daß es weitere Interessenten gibt, die vielleicht schon Bilder oder

Kommunikationsecke

Texte in verschiedenen Größen bzw. Bewegungsformen, Farbwechsel usw. programmiert haben. Ich würde mich freuen, wenn man hierzu einige Tips und Tricks bzw. Programmroutinen zusammentragen könnte. Wolfgang Dreuschke, Kirschweg Nr. 51, 06667 Weißenfele.

Hellseher

Hier eine Korrektur von Dieter Grebechele. Ich traute zunächst meinen Augen nicht, denn die Zeile 330 ist ja wohl nicht in Atari-Basic geschrieben. Ich entsinne mich, daß der MID-Befehl bei dem kleinen Sinclair ZX Spectrum üblich war. Hier nun die geänderte Zeile:

330 Z = Z + VAL (Z\$ (K,K))

Plotter

Ich hätte eine Frage zu einem Plotter, den ich mit günstig auf der letzten Hobbytronic für den XL gekauft habe. Dieser war zwar nagelneu, doch leider hatte dieser nur ein amerikanisches Netzteil. Also versuche ich den Plotter mit einem handelsüblichen Adapter zu betreiben. Leider ohne Erfolg. Nun meine Fragen: Kann ich den Plotter mit einem deutschen ATARI-Netzteil betreiben und wo bekomme ich so ein Netzteil? Ist vielleicht ein Umbau von Nöten? Welche Software unterstützt den Plotter eigentlich? Hier meine Adresse: Andreas Rotzbl, Mansfeldstr. 11, 40625 Düsseldorf.

Reisebericht "Polen"

Vor ungefähr einem Jahr wurden wir, die Schüler des damaligen 11. Jahrganges, gefragt, ob nicht irgendwer Lust an einem Schulaustausch mit einem Gymnasium in Warschau (Polen) hätte. Ich und neun andere sagten spontan zu. Bei mir spielte hauptsächlich der Gedanke an billige Atari-Produkte eine Rolle, gefolgt von dem Interesse am Leben in Polen, was von unserem total verschieden sein mußte. Ende April kamen die polnischen Schüler zu uns. Da das hier wohl nicht von Interesse ist kom-

men wir schnell zu unserem Gegenbesuch vom 04.09-16.09. Um gleich die Spannung ein wenig zu dämpfen: Ich habe was für Atari-Fans gelunden, aber fangen wir vorne an.

04.09 Montag

22.00 Treffen am Bahnhof Neustadt
22.15 Abfahrt nach Hannover
23.08 Abfahrt nach Warschau mit dem Ost-West-Express

05.09 Dienstag

09.25 Ankunft in Warschau, kurze Begrüßung
09.35 Fahrt mit meinem Austauschpartner nach Hause, gegessen
11.00 ins Bett
17.00 aufgestanden, gegessen, geduscht, angezogen, usw.
18.30 mit der Metro in die City und

mit den anderen getroffen. Und ab in die Kneipe

23.00 nach Hause und geschlafen

06.09 Mittwoch

08.00 aufgestanden
10.00 in die Alt-Stadt gefahren und mit der ganzen Gruppe das Königs-Schloß besichtigt.
15.00 ein Gespräch mit einem vom Polnischen-Rundfunk über Politik usw.
17.00 gegessen, geduscht, ...
18.30 ins Kino, "Pulp Fiction" auf englisch, weil es in Polen für Kinofirme keine Synchronisation gibt, nur Untertitel.
22.30 nach dem Film, in eine Kneipe
01.30 ins Bettchen.

07.09 Donnerstag

04.15f aufgestanden, zum Bahnhof.
05.40 Zug nach Krakau
08.30 Ankunft im Hotel in Krakau
11.00 Besichtigung der Altstadt, Klosters, Schlosses und der Universität.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

- 1) Games Gulde (Karten, Lösungswege)
- 2) Tips & Tricks
- 3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
- 4) Programmierwettbewerb
- 5) Kleinanzeigen
- 6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaub begrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Berlin

Preisfrage: Wer wurde 1996 PCA-Schachweltmeister?

Einsendeschluß ist der 1. Dezember 1995

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Robert Kern, Elke Andres, Stefan Krause, Uwe Pelz,
Kristian Häring, Markus Dangel, Klaus-Dieter Loesaus,
Gerd Gieß, Andreas Rotzoll, Ronald Gaschütz

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutscheine in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - ATARI

15.00 Fast-Food-Mittagessen, Stadtbummel in einem Hinterhof, einen kleinen Laden für Atari & Commodore gefunden

17.00 ins Hotel, ausgeruht

18.30 ab in die Altstadt (Kneipen)

01.00 ins Bettchen

08.09 Freitag

06.30 geweckt und gefrühstückt

08.30 Fahrt nach Auschwitz

10.00 Besichtigung des KZ (sehr eindrucksvoll und sehenswert)

15.00 Rückfahrt nach Krakau

18.30 Rückfahrt nach Warschau

21.00 Ankunft in Warschau

22.00 ins Bett.

09.09 Samstag

13.00 Aufgestanden. Endlich mal Ausgeschlafen

14.00 Stadtbummel

18.30 zuhause gegessen, ausgeruht

19.00 in einen Rep/Metal/Hardcore(Crossover)-Club ("Hades"). Spitzenmäßig!

05.00 nach Hause

10.09 Sonntag

12.00 Chopin-Konzert im Lazienki Park, Spaziergang im Park

14.00 Essen bei der Großmutter meines Partners, zusammen mit den Lehrern

19.00 mal wieder in eine Kneipe

24.00 nach Hause

11.09 Montag

06.30 In die Schule (Goethe-Gymnasium Warschau)

12.00 Besuch des Wilanow (Schloß)

15.00 nach Hause, geschlafen

18.30 Kneipe

23.30 ins Bett

12.09 Dienstag

08.00 zur Schule

13.00 Stadtbummel

16.00 nach Hause, gegessen

18.30 ins Theater

20.30 Kneipe

00.30 ins Bett

13.09 Mittwoch

08.00 zur Schule

13.00 zuhause was für die Deutsche Schule gemacht.

15.00 hingelegt

19.00 in eine Disco ("Ground Zero")

02.30 nach Hause

14.09 Donnerstag

08.30 zur Schule

13.00 Stadtbummel

15.00 hingelegt

19.00 mit den Lehrern und der ganze Gruppe in eine Kneipe, Abschiedsabend

24.00 mit den Lehrern(!) ins "Hades"

04.00 beim Bekannten geschlafen

15.09 Freitag

13.00 Stadtbummel

15.00 Kofferpacken

18.00 zum Bahnhof

19.35 Abfahrt des Ost-West-Expresses

16.09 Samstag

05.45 Ankunft in Hannover

06.40 Ankunft in Neustadt

07.00 schlafen

So das war jetzt mal ein Überblick wie so ein Austausch ablaufen kann. Wer es seitsem findet das wir fast jeden Abend in eine Kneipe gegangen sind, sollte sich mal überlegen wo man sich sonst mit zwanzig Leuten treffen soll. Das Kulturprogramm, auch wenn es von vielen als langweilig empfunden wurde, war sehr interessant, zumal

ich vorher nichts über die polnische Geschichte gewußt habe

Jetzt zum Laden in Krakau. Wo er ist kann ich auch nicht sagen, aber Krakau ist ziemlich klein, und mit ein bisschen suchen findet man ihn auch, falls er noch existiert. Ja es gab z.B. eine SF354 für den ST für 20,- DM (neull) Und auch Games für den XL/XE für ca. 2,- DM, allerdings waren auf Disk nur Adventure mit polnischen Texten vorrätig. Und einige Module für das XE-Gamesystem gab es auch. So, und der Typ den ich dort kennengelernt habe, und bei dem ich die letzte Nacht verbracht habe, hat auch einen 800XL. Er und sein Bruder haben früher programmiert, jetzt haben sie keine Zeit mehr

Ich werde aber mal wieder nach Warschau fahren und mich mit ihm treffen, bis dahin will er sich mal erkundigen wo man in Warschau noch Sechen für den XL/XE aufreiben kann. Also abschließend läßt sich sagen, daß es sehr viel Spaß gemacht hat nach Polen zu fahren. Das Goethe-Gymnasium Warschau sucht übrigens immer deutsche Gymnasien (11./12. Jahrgang) wegen eines Austausches

Überblick über neue Produkte

PD-MAG Nr. 6/95	Best.-Nr. PDM 695	DM 12,-
SYZGY 6/95	Best.-Nr. AT 337	DM 9,-

Achtung: Bitte beachten Sie

zum PD-MAG und SYZGY die letzte Seite III

Diskline 37	Best.-Nr. AT 338	DM 10,-
Quick magazin 18	Best.-Nr. AT 339	DM 9,-
Soundsampler	Best.-Nr. AT 336	DM 69,-
Barbarian	Best.-Nr. ATM 29	DM 26,90
Sexversl	Best.-Nr. ATM 30	DM 26,00
Tron	Best.-Nr. ATM 31	DM 26,90

Bitte beachten Sie auch die Seiten

19, 42 und 48

Kommunikationsecke - Leserbrief

Wenn ihr also in Eurer Schule so einen Austausch anleiten wollt und Ansprechpartner sucht, kann ich Euch evtl. weiterhelfen.

Daniel Pralle

Internet Online

von Herald Schönfeld

Heute mit Postings aus dem Internet und der Meus zu den Themen:

- PC Xformer
- Kopplung 8 Bitler / PC
- Lieblingsprogramme
- Die gute alte 8 Bit Zeit

From: bwbwn@rice.edu

Subject: ROM files & PC Xformer 2 5

Date: 12 Jan 1995 21:47:05 GMT

I can usually get a clean image of a cartridge. That's not the hardest part. Loading the cart is the hard part. :) But, if I transfer the 8K ROM image to the PC via SIO2PC, I'd believe that Xformer takes care of setting the image to virtual ROM. :)

~CPP?
I thought a little about how these cartridges would protect themselves. Simplest way is to simply zero the addresses where the ROM cartridge would go. If it's RAM then the image

self-destructs. :) But, if it is ROM, it can't do it, and continues loading. Now, if I have a good image, and load it into Xformer, I'd believe that Xformer changes that address to ROM, cracking the copy protection. This is how I've seen some esoteric hardware cracking done.

My question is: I transfer the ROM image to my SIO2PC disk, and load the disk containing it in the emulator. How do I transfer the ROM image OUT of my Atari disk image into the DOS filesystem? That's the only way PC Xformer would do it.

Also: What seems to be the problem with copying bank switched cartridges? I've talked to my tather, and he thinks that if you get an image of the bankswitched cart, before it loads, Xformer would handle it. Something to think on. Will this work? :)

From: kendrick@zippy.sonomo.edu (William Kendrick)

Subject: Re: ROM files & PC Xformer 2 5

Date: 13 Jan 1995 08:14:14 GMT

To get files OUT of SIO2PC images (ATR files) and onto your PC's drives, use S2PC or Ataring, both available at Umich in the Sio2pc directory (I'd guess).

From: James Wood <jamesw@CSOS.ORST.EDU>

Subject: Let's talk SIO2PC!

Date: Thu, 12 Jan 1995 20:48:13 -0800

I'm dying to get one of these things up and running. Since I have no skill at electronics, I think I'll have to contact Nick Kennedy to get one pre-fab.

I wish that I would have known about SIO2PC last year, before I sank a bunch of dough into a Black Box Floppy Board combo. I paid somewhere over \$300 for the BB/FB with a case, and a serial and parallel cables. I then bought HD drive mechanisms, and an "embedded" SCSI hard drive, and a nice slimline PC case to put it all into. I never could get things to work right. This is a topic which has me pissed off yet even today, and I will DEFINITELY get back to posting on it... but for now... SIO2PC.

Is it possible to use larger disk images than single-sided, angled-density? It would be nice if SIO2PC sported the ability to emulate 8bit hard drives, at least in size. Is this the case with the latest versions of SIO2PC? Also, can the PC's modem and printer be used from the Atari, and what about the dilemma between the Atari requiring just a CR and the PC requiring a CR-LF on the printer? How is that handled?

If anybody would please post about their successes (or failures) and suggestions for SIO2PC, I'd greatly appreciate it.

Neue Preissenkung - eolange Vorrat reicht!!!

Super PC - Games - (bitte Diskettenformat angeben)

Battletech 2 (5,25")	Best.-Nr. RPC 3	DM 19,90
Colossus Chess 4 0 (5,25")	Best.-Nr. RPC 4	DM 19,90
Championship Football (5,25/3,5")	Best.-Nr. RPC 5	DM 19,90
Red October 2 (5,25/3,5")	Best.-Nr. RPC 6	DM 19,90
Elvira 2 (5,25")	Best.-Nr. RPC 7	DM 24,90
Footballmanager 1 (5,25")	Best.-Nr. RPC 8	DM 19,90

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten
Tel. 07252/3058

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640,
75006 Bretten

Kommunikationsecke - INTERNET

From: kendrick@zippy.sonoma.edu
(William Kendrick)

Subject: Re: Lat's talk SIO2PC!

Date: 13 Jan 1995 08:28:11 GMT

Yepperconies you can make up to 65536-sector disks (16MB if Double Dens) all the way down to like 48K (MyDOS gets pissed if there's not root directory ya know :)).

You can redirect Printer output to.

IBM screen

IBM printer

IBM file

It lets you set up 7th-bit-off, ATASCII->ASCII TAB, and ATASCII EOL to CR or CRLF if you want. (No PC modem support)

You can also install liles from on the PC's drives and read them as though they were another disk drive (locked, with one lile on it, and the sector count and lile-sector count is messed up, why, god KNOWS. I mean, it's not difficult to say "00000" for free, and convert the size into an SD sector count (divide by 128)! <complain complain>)

Anyway, yeah, it is a dream come true.. I just wish MyDOS would support UltraSpeed I/O, dammit... (DON'T >ANYONE< TELL ME TO SWITCH TO SPARTADOS!)

Good luck with it! I'd look around for used SIO2PC cables or deals from folks who're strange enough to sit around and build a whole bunch of spares (you know who you are :)) before shelling out the \$50 for a piemed one from Nick himself (unless his price has dropped?)

From: jeking@xmission.xmission.com
(James King)

Subject: Re: A Matter of Choice

Date: 10 Sep 1995 13:49:21 GMT

I'm stuck in the same quandry as most of you. I have this MASSIVE 486 Dx2/80 w/32meg RAM, 30g hard drive space, 4x CDrom, 150meg IO-

MEGA removable and SVGA, with all 32bit cards and all the latest OS's in BOOT MANAGER (OS/2 Warp, Windows NT 3.51 workstation, Windows 95 and Linux), yet I cant quite decide which one I SHOULD be using on a regular basis

I'm finding myself not even touching the Atari, yet I know the PC is costing me a fortune and is really serving no vital function at home -except for my when my wife uses it for Word Perfect 6.1 or Word 95 and spreadsheets.

My Atari system went from 4 terminals all connected via the CSS MUX to just ONE stock XL (with US+ OS) running on an MIO, 14.4k modem and whatnot

I guess when I took my BBS down, I just kind of started to loose interest in the Atari, I've often considered hooking up the MUX again, but dont think it would get utilized.

This message is being typed on my PC via Procomm Plus for Windows 2.1 (sigh)

From: Russ.Gilbert@apkwari.org
(Russ Gilbert)

Subject: Re: A Matter of Choice

Date: 11 Sep 1995 06:35:59 -0400

To Jim and others who aren't sure what their Atari8 is good for.

I have three computer systems, AB, ST and pc XT clone. They each have their own strong points. The ST for midi, the XT for just about everything. word proces-

sing, data base, spreadsheet, telecomm, income tax programs. The pc has current software I can run for income tax each year, legal document preparation and 80 column telecomm. The ST has most of the 'main' stuff computers are used for, but no current software like tax preparation. And no updated software, like telecomm (freeze dried is pretty good tho).

My point is, Jim, you have a kid now. You may be getting others. In a very short while your kid, like my grandkids, are going to want to do stuff on the computer and you as a going to want to do stuff with them. There's very little on my pc or ST I can do with them. There's a TON of stuff on the AB I can set up and pretty much let 'em rip themselves

So, do like I do, and grab all the kiddie software you can. The harder arcade and other games could be very interesting even to teen agers. AB is a fantastic game machine and you don't have to spend \$69.95 to get a space blastemup and have a sound blaster, CD rom, 32 megs memory 1 glg hard drive and all that.

(Some of my 4 and 6 year old granddaughters' favorites. 'Grandma's House', 'Hodge Podge', 'Tink's Ad-

ZAHLENRÄTSEL

23	17	26	28	15	4	26	7	7	6	3	5	7
21	7	3	4	15	5	3	7	3	1	8	3	7
26	7	13	13	16	11	9	1	17	8	3		
26	7	26	26	1	16	19	13	9				
3	4	26	26	3	7	13	16	26	26	3		
2	3		1	3	9	14	3	2	3	8		
24	3	1	13	8	3	3	26	17	9	9		
3	26	1	26	1	26	17	16	17	5	9		
3	8	7	4			1	3	3	3	5		
23	3	26	3		1		1	4	26	3		
3	4	3	14	7				1	1	1		
26	3	3	26					26	14	1		
1	3	9	8					3	13	1		

1	3	4	16	4
6	1	8	9	16
13	12	12	14	10
14	17	14	12	26
11	13	13	12	13
16				

Christine Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Leahur Reinhardt

Kommunikationsecke

venture'. I have a muppet's learning keyboard they also like very much. As far as I know there is no muppet's keyboard for my other computers.)

From: David Firth <david@signus.demon.co.uk>

Subject: Uploaded: Atari 800 Emulator for Unix + Amiga

Date: Wed, 8 Sep 1995 22:51:00 GMT

I have just uploaded the latest version (0.1.9) of my Atari 800 Emulator for Unix and CBM Amigas + AGA chipset.

If can be obtained via ftp from:-

ftp.demon.co.uk (158.152.1.44) in /pub/emulators

Changes in 0.1.

- Corrected bug in IRQST and IRQEN
- Corrected minor bug in player missile collision detection
- Amiga version is now full screen + Menus
- Faster disk I/O
- Added ATARI800 environment variable. This allows the emulator to be run from different directories. If ATARI800 is unset it will still try to load the OS images from object/ below the current working directory.
- colours.h replaces colours.dat
- Added man page.
- New way of handling Joysticks, Triggers, Paddles and Console Keys
- Corrected handling of CHBASE which was causing K-RAZY ANTIKS to display garbage.
- Corrected handling of VCOUNT which was causing screen handling errors in Star Raiders (galactic map) and Henri (game screen).
- Added Sound API. A test sound implementation is available for the Linux SVGALIB version via /dev/sequencer - It's not very good and has only been used to test the API. It

is enabled by starting the program with the -sound option. Listen to the title screens of Necromancer, K-Razy Antiks and Henri (these are the best I've heard).

- argc and argv are passed to the platform specific initialisation code - Atari_Initialise(). This allows platform specific options like -sound on the Linux SVGALIB version.

- Extre Amiga options -ocs -ecs and -aga. Currently the default is AGA. The -ocs and -ecs have been tested on an A1200 with the OCS and ECS emulation modes enabled. At the moment it is not guaranteed to work on real OCS or ECS equipped machines since it has only been tested under Workbench 3.0. Hopefully someone will provide some feedback.

- Another two Amiga options -grey and -colour. The -grey option produces a grey scale display on OCS, ECS and AGA machines. The -colour option produces a full colour display on AGA machines and up to 32 simultaneous colours on OCS and ECS machines.

- The DOUBLE_SIZE compilation flag for the X11 version has been

replaced by a runtime options. The runtime options are -small, -large and -huge.

From: esleude@siles.cc.monash.edu.au (AS)

Subject: Comparing Atari Graphix (8-bit, 7800, 5200, etc)

Date: Thu, 07 Sep 1995 23:23:51 GMT

Just wondering what the difference in graphic capabilities is between the different 8-bit Atari Machines - ie the 7800, 5200 the 8-bit computers, 800XL, 1200XL etc.

```

- -
{ \ } , - - - -
o o ' - - - - } - - - -
= ( v . ) = - - - - \ ' ' '
- - - - - // // //
(( - - - ) (( / (( /

```

"My Cat, Wolfy"

From: kendrick@zippy.sonomed.edu (William Kendrick)

Subject: Re: Comparing Atari Graphix (8-bit, 7800, 5200, etc)

Date: 8 Sep 1995 05:55:59 GMT

I believe the 400/800/XL/XE and the 5200 have identical graphics capabilities, although I'm not sure that the 5200 supports GTIA modes (80x192x16/80x192x9)

Surround & Vision

Das Buch, das alle Home-Cinema-Fans gelesen haben müssen! Erfahren Sie, wie Dolby Surround vier Kanäle aus nur zwei Spuren herausholt. Lesen Sie, wie Videoprojektoren mit metergroßen Bildern das Kino ins eigene Wohnzimmer holen. Und sehen Sie schließlich, wie die Kombination von Projektor und Surround eine neue Dimension eröffnet - das Home-Cinema!

Auf über 200 Seiten erfahren Sie alles über:

- Geschichte des Mehrkanaltones
- Dolby Surround Dekoder
- Lautsprecher für Surround
- Lucasfilm THX
- Laser Discs, Stereo-VHS
- Kinotonsysteme: Dolby Stereo, 70 mm-Six Track
- Digitaler Filmtone (DSD), AC-3
- Spielfilmverzeichnis von über 100 Filmen mit gutem Surroundton

Best.-Nr. AT 306

DM 29,80

Kommunikationsecke

Verlängerung

1. Halbjahr 1996

Wie wichtig diese Verlängerung wieder ist, brauche ich ja sicherlich nicht bis in das kleinste Detail zu erklären.

Da es mit unseren "kleinen Atari's" nicht gerade aufwärts geht, sollten wir wenigstens auch den Weg nach unten vermeiden.

Das wichtigste im Moment ist, daß wir unseren Stand halten und so auch 1996 für Sie dasein können.

Daher müssen wieder **ALLE USER** ihr Abonnement verlängern. Wir alle wollen doch unser Hobby, das wirklich nicht soviel Geld verschlingt wie manches andere, und unsere Gemeinschaft, die jetzt schon über ein Jahrzehnt besteht, noch einige Zeit am Leben erhalten.

Termin 7. November

Damit dies der Fall ist, bitte ich alle User gleich den Umschlag für die Verlängerung zu öffnen, auszufüllen und an uns bis zum 7. November zurückzuschicken.

Nur das Komplettpaket kann die bisherige Erscheinungsweise des ATARI magazins gewährleisten

Ich hebe schon oft das Komplettangebot, bestehend aus Mitgliedschaft für 99,- DM / PD-MAGazin für 25,- DM / SYZYGY für 18,- DM, angesprochen. Denken Sie daran, daß nur dieses die Zukunft für unsere Gemeinschaft finanziell sichern kann.

PD-MAGazin und SYZYGY sind zwar kein Zwang bei der Verlängerung, aber ich hoffe, daß meine Bitte bei Ihnen ankommt, und Sie diese gleich mitabonnieren.

Ja, das wäre es eigentlich schon wieder. Ich erwarte Ihre Verlängerungen und verbleibe

mit freundlichen Grüßen Euch

Werner Rätz

The 7800 has much nicer (at least it sounds like it, I've yet to play a 7800 .) graphics, and not only has DLIs, but "DLI's 'within' DLI's".

So for example, one can change the color of the screen at some point down the screen on the XL, but one can also change the color of the screen at some point ACROSS it on the 7800.

At least this is what I think I remember hearing long ago - nobody quote me on this .) Was I close to correct?

From: junkster@chinook.halcyon.com (James Hague)

Subject: Re: Comparing Atari Graphics 400/800, 5200, etc)

Date: 11 Sep 1995 15:44:29 GMT

All the 8 bit computers and the 5200 have basically the same hardware, the graphics capabilities are identical. The 7800 has an interesting graphics chip which is similar to one component in the Jaguar graphics system (the object processor). Basically, it lets you write fancy display lists that, more or less, let you display two-dimensional chunks of memory at arbitrary x and y coordinates. A sprite system, really, but you have to fool with the display list to move things.

From: DM9200@mm.appstate.edu (Miller, Daniel C.)

Subject: Comparing Graphics 400/800, 5200, 7800

Date: 8 Sep 1995 17:27:18 GMT

I had a 7800 and it appeared neither better nor worse than the 8bit computers graphics wise.

Atari could have saved themselves two failed systems if they had scrapped the 5200 and 7800 from the get-go in favor of an XE game system style system using the 8bit carts.

Imagine, a substantial base of software from the introduction, near zero R&D because all they'd've needed was a shell for a stripped down 400, and a pre-existing user base among the 400/800 users

From: doctor@nghi1.nghi.net (Den Klugh)

Subject: Re: Comparing Graphics 400/800, 5200, 7800

Date: Sun, 10 Sep 1995 15:42:26 GMT

DM9200@mm.appstate.edu (Miller, Daniel C.) writes.

>I had a 7800 and it appeared neither better nor worse than the 8bit computers graphics wise.

I know how the Atari computer works and the 7800 did things that were impossible on the computer. Compare Dark Chambers on both machines.

>Atari could have saved themselves two failed systems if they had scrapped the 5200 and 7800 from the get-go in favor of an XE game system style system using the 8bit carts

8-bit carts??? as opposed to what? The addressing was 14-bit (16k cart un-banked)

>Imagine, a substantial base of software from the introduction, near zero R&D because all they'd've needed was a shell for a stripped down 400, and a pre-existing user base among the 400/800 users.

God no! Use a 1200XL case and keyboard. Well, maybe keep the cartridge port on the top and make it smaller. But keep the 1200XL keyboard.

From: mte@cis.uci.edu (Michael Ellis)

Subject: Re: Comparing Graphics 400/800, 5200, 7800

Date: 11 Sep 1995 01:45:30 GMT

In article <42pudm\$4e2@jesler.appstate.edu>, DM9200@mm.appstate.edu (Miller, Daniel C.) wrote

>I had a 7800 and it appeared neither better nor worse than the 8bit computers graphics wise.

Actually, the 7800 was a NEW design -- it wasn't just a repackaged Atari computer like the 5200. As such, it had more RAM (than the other game systems), better graphics, and better sound than the 8-bit computers/game systems that came before it.

The was designed by old (Warner) Atari to be MUCH more than just a game machine. It had an expansion slot which would allow one to connect an optional keyboard and XL-compatible peripherals, but it was NOT compatible with XL software and this is why the computer portion of the system was never actually released.

> Atari could have saved themselves two failed systems if they had scrapped the 5200 and 7800 from the get-go in favor of an XE game system style system using the 8bit carts

Personally, I don't consider the 5200 a "failed system." It died when EVE



RYONE's systems died. Coleco, Intellivision, Vectrex, and Atari all lost big-time on the game system market in 1983-1984

New Atari is to blame for the failure of the 7800. It is technically superior to the Nintendo Entertainment System (the original) in all areas, but, in traditional new Atari style, they released the hardware with only the games that old Atari had finished. They figured that these would be enough to get the sales going, and then the third party developers would pick up the slack. Unfortunately, by 1985 the games that were available for the 7800 were 2 years old and of little interest to the game-playing population of the day. This is why the NES made it, they made current games available for their system.

Now, in 1995, it looks like Atari is doing the same thing with the Jaguar.

INTERNET - ATARI magazin

How's the saying go? Fool me once, shame on you. Fool me twice, shame on me.

From: ud264@iaaenel.victoria.BC.CA (Ted Skrecky)

Subject: Atan 8bit Opcodest

Date: Fri, 8 Sep 1995 03:04 46 GMT

The following is from the February 1988 issue of KEEPING PACE.

BNR - Branch for No Reason.

CMD - Create Meaningless Data

DRA - Decrement Random Address.

EDR - Emit Deadly Radiation.

LLI - Lose Last Instruction

PRS - Push Results off Stack.

RIS - Remain in Subroutine.

SHB - Scramble High order Bit.

TEC - Take Extra time for Calculation.

From: CONRADUS@PLEARN.EDU.PL (KMK)

Subject: Re: Atan 8bit opcodes

Date: 9 Sep 1995 06:38:14 -0500

Some others:

JMP - Jump if Memory Present (conditional jump)

BNE - Branch to Non-Existent code

BRA - Branch to Random Address

BVS - Branch to Virtual Subroutine

CLD - Call a Doctor

DEC - DElete the Code

RTI - Return from the Infinity

From: Fienk_Szymanski@do2.maus.de (Frank Szymanski)

Subject: Re: Kopplung Atari XL - ST

Date: Mon, 11 Sep 95 18.37.00 GMT

FS>Ich sag nur GULP! Schade nur, daß ich damals weder Floppy noch FS>Datasette hatte und ich jedesmal zum Spielen das Froggy neu entippen mußte

JB>Ich habe dafür extra, den Rechner Tageleng/Wochenleng nicht JB>abgeschaltet, und mir dann 'ne Datasette besorgt :-)

Also eine Datasette habe ich kategorisch abgelehnt, nur peinlich, daß ich einem 64er-User damals dringend zur 1541 geraten habe, um dann hinterher festzustellen, daß sie langsamer war als Datasette/TurboDOS.

Tschüss Frank

From: Frank_Szymanski@do2.maus.de (Frank Szymanski)

Subject: Re: Kopplung Atari XL - ST

Date: Mon, 11 Sep 95 18 42 00 GMT

DC>FS>DC>Finde ich auch gut, habe hier auch noch 800XL aufgemotzt! stehen! Was ist denn aufgemotzt?

DC>Tja guck Frage. Aber damit meine ich mit externen RAM's und ROM's von wo ich direkt lesen kann. Brauchte damals dringend mehr RAM und da hab ich das selbst gestrickt als Zusatz

Und wieviel RAM ist es jetzt? 1,44MB Laufwerk? Festplatte?

LÖSUNG



INTERNET

From: Michael Goroll <goroll@fos-si.hab-weimar.de>

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: 12 Sep 1995 09:27 32 GMT

Wer kommt denn am 28.10. zur ABBUC-JHV nach Herten?

**** Michael Goroll

From: Sascha_Springer@sz-maus.de (Sascha Springer)

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: Wed, 13 Sep 95 19:45:00 GMT

Hieß das nicht /Ballblazer/, welches als "Remake" auf dem ST und Amiga wiedergeboren wurde? Oder wie wär's mit /Dimension-X/, welches angeblich aus Geschwindigkeitsgründen nicht auf dem C64 erschien? ;)

Ich erinnere mich noch daran, daß ein Kumpel seinen C64 an die Wand geschmissen hat, als er Rescue on Fractalus gesehen hatte :-)

From: Arno_Welzel@a-maus.de (Arno Welzel)

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: Wed, 13 Sep 95 17:45:00 GMT

Ich erinnere mich nur noch an BALL-BLAZER (nicht -BLASTER). War 'n tolles Spiel - echt der Hammer, was an 3D-Optik rüberkam.

Oder MERCENARY I + II - goßl alleine für den Teil I habe ich Monies gebraucht.

From: chrisker@cs.tu-berlin.de (Christian Krueger)

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: 15 Sep 1995 02:09 42 GMT

>Das heißt BALLBLAZER, Mensch!

noe - da hat sich einer gerade als RK enttarnt? BALLBLASTER ist ein pre-release des später veröffentlichen

BALLBLAZERs gewesen - oh wunder wie er da rangekommen ist...

genauso verhält es sich mit 'behind jaggie lines' = 'rescue on fractalus'..

prost mahlzeit chrisker

From: chrisker@cs.tu-berlin.de (Christian Krueger)

Subject: Re: LALL: XLs und so (war: Kopplung Atan XL - ST)

Date: 10 Sep 1995 14:28:51 GMT

>FS>KE-Soft (Wer kennt Kernal Ezcan nicht?)

ja - spitzname kernal (sorry - i know - no jokes with names but i could not resist..)

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Das sollten Sie aber gleich ändern!

<input type="radio"/> ATARI magazin 1/91	Sept./Okt	DM 5,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/91	Nov./Daz	DM 7,60
<input type="radio"/> ATARI magazin 3/92	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/92	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/92	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/92	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 8/92	Nov./Daz.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/93	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/93	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 3/93	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/93	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/93	Sept./Okt.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/93	Nov./Daz.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/94	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/94	März/April	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 3/94	Mai/Juni	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 4/94	Juli/August	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 5/94	Sept./Okt.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 6/94	Nov./Daz.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 1/95	Jan./Feb.	DM 10,-
<input type="radio"/> ATARI magazin 2/95	März/April	DM 10,-

Vorname

Straße

Nachname

PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

- ☐ Bargeld (keine Versandkosten) ☐ Scheck (DM 8,-/Ausl. DM 12,-)
☐ Nachnahme (nur Inland DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an:

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese Sparangebote

Soundmaschine	Best.-Nr	AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr	AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr	AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs	AT 13	DM 9,90	
Alptraum	Best.-Nr	AT 25	DM 9,90
"C": Simulator	Best.-Nr	AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr	AT 269	DM 12,90
Der laise Tod	Best.-Nr	AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr	AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr	AT 38	DM 9,90
Telpeil	Best.-Nr.	AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr	AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr	AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr	AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr	AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator	AT 131	DM 9,90	
Desktop Atari	Best.-Nr.	AT 249	DM 24,90
Dre Außerirdischen	AT 148	DM 14,90	
Videofilmenverwaltung	AT 151	DM 14,90	
Enrico 1	Best.-Nr.	AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr.	AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr	AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr.	AT 271	DM 9,90
Graf von Bärenstein	AT 167	DM 14,90	
WASEO Publisher	AT 168	DM 14,90	
Dynatos	Best.-Nr.	AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr.	AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr	AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk	AT 208	DM 14,90	
VidigPaint	Best.-Nr.	AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr	AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr	AT 259	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr	AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr.	AT 173	DM 9,90
Glagas it!	Best.-Nr	AT 104	DM 9,90

GTIA Magic	Best.-Nr	AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr	AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best.-Nr	AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter	AT 274	DM 19,90	
Puzzle	Best.-Nr.	AT 275	DM 9,90
Quick V2 1	Best.-Nr	AT 53	DM 24,90
Rubberball	Best.-Nr.	AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr.	AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitar Edition	AT 305	DM 9,90	
S.A.M.	Best.-Nr	AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk	AT 52	DM 14,90	
S.A.M. Designer	AT 56	DM 9,90	
S.A.M. Patcher	AT 57	DM 6,00	
Schreckenstein	Best.-Nr	AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr.	AT 219	DM 16,90
WASEO Trilogy	AT 277	DM 12,90	
Werner Flaschier	AT 106	DM 9,90	
WASEO Grehnopriskum	AT 318	DM 14,90	
Adalmar	Best.-Nr.	AT 317	DM 18,90
Mega-Font-Texter 2.06	AT 263	DM 19,90	
Pole Position (Modul)	ATM 12	DM 19,80	
Kaiser II	AT 140	DM 19,90	
WASEO Labouretorium	AT 331	DM 24,00	

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur DM 30,-

Diskline 1-31

Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**

DRAG DREDIS ATOMIC GNOM

Für die Verlängerungen haben wir wieder ein paar nette Oldies ausgeben können, die unserer Meinung nach zu schade für die Schublade sind, die deren Vertrieb bereits eingestellt wurde. Kurzerhand haben wir entschieden, daß dies eigentlich gute Software für die Verlängerungen wäre - gesagt getan. Alle entscheidenden Wege wurden eingeschlagen und nun könnt ihr Euch die Games als Bonus herausuchen. Ich werde kurz auf jedes Spiel zu sprechen kommen, damit ihr wißt, um was es geht, falls ihr die Spiele noch nicht kennt:

DRAG

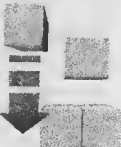
Hier steuerst Du in guter alter Boulder Dash Art einen kleinen Frosch durch unterirdische Labyrinth (50 vorhanden), der ganz sicher auf Diamanten ist. Sind alle Diamanten eingesammelt, ist der Level geschafft, jeder fünfte Level ist ein Bonuslevel, in dem es nur darauf ankommt, soviel Diamanten wie möglich zu ergattern.



Alle zehn Level erhält man ein Code-Word, damit man nicht immer von ganz vorne anfangen muß. Es gibt zahlreiche

Hilfsmittel und Gegner in den Levels, wie z.B. Bomben. Sie können hilfreich und schädigend sein: Sauerstoffbehälter, um den Sauerstoffvorrat wieder aufzufüllen, damit der kleine Drag nicht erstickt und noch etliches mehr.

Als ob dies noch nicht genug wäre. Auf der Rückseite der Disk befindet sich auch noch ein Leveleditor, der das Erstellen von eigenen Leveldisks zum Kinderspiel macht, vielleicht finden sich ja ein paar Freaks, die Leveldisks erstellen, wäre echt gigantisch, denn auf diese Art und Weise droht das Spiel, nicht so schnell langweilig zu werden.



Ein Spiel, jenes sicherlich viele Anhänger finden wird, alleine schon wegen der netten Grafik.

DREDIS

Tetris ist ja hinreichend bekannt und das Spielprinzip auch mehr als ausgelutscht. Dies hat sich auch der Autor dieser Version gedacht und ein etwas anderes Tetris für einen oder zwei Spieler geschaffen. Die Blöcke fallen wie gewohnt von oben herein, aber nicht nach unten, sondern dann nach links und rechts. Man muß also jeweils dort geschlossene Mauern machen, damit diese verschwinden, die Anzahl hängt vom Level ab.

Dredis bietet auch die Features, die das Originaltetris hat, sprich, daß die Levels ab und zu anders aussehen und schon Steine vorhanden sind, die es gilt, mit einzubauen. Mit der netten Hintergrundmusik kommt da richtig Spielspaß auf. Dredis ist ein Spiel, das einen so schnell nicht mehr losläßt und zudem noch eine nette plastische Grafik bietet. Lohnt sich

schon deshalb, weil man es alleine und zu zweit spielen kann. Super!

ATOMIC GNOM

Wer erinnert sich noch an so ein tolles Spiel, wie es z.B. SHAMUS war? Wer dieses Spiel kennt, der kann sich auch das Spielprinzip von ATOMIC GNOM gut vorstellen. Du steuerst einen kleinen Gnom durch ein kleines Labyrinth und mußt Schlüssel aufsammeln, um Türen zu öffnen, oder Waffen, um schießen zu können, durch ganz enge Gänge maschieren und so weiter.

Dies alles wäre ja noch nicht so schlimm, aber es gibt zahlreiche Gegner, die Dich verfolgen und die engen Gänge noch gefährlicher werden lassen, denn die Ränder der Gänge dürfen auch nicht berührt werden, also ist höchste Vorsicht angesagt. Am Ende eines jeden Levels gibt es noch ein Endmonster, das wahnwitzig gerne ballert. Du mußt es mehrmals treffen, damit es vernichtet wird und Du in den nächsten Level kommst.

Jeder nächstfolgende Level ist größer. Ein einfaches Spiel, das aber dafür umso mehr überzeugen kann. Ein Spiel, das fesselt.



FAZIT: Drei nette Oldies, die aber sehr viel Spielspaß bieten. Technisch zwar nicht auf dem Polenniveau, aber dafür machen diese drei Spiele mehr Spaß als 85% der gesamten Polengames. Die Verlängerungen sind die optimale Gelegenheit quasi umsonst an diese Games ranzukommen, also los!

Nicht vergessen!!!

Termin

7. November



UNSCHARFE LOGIK II

Dieser zweite Teil befaßt sich mit dem namensgebenden unscharfen Verfahren des Schließens. Die Vertreter dieser Methode weisen gern darauf hin, daß die Fuzzylogik die Alltagslogik spiegelt. Das Zimmer ist "ziemlich warm" und die Luftfeuchtigkeit "sehr niedrig", also wirft sich die Klimaanlage an.

Ket x Ket => Ket

Das "Unschärfe" kommt durch eine Verknüpfung der Kategorien ins logische Spiel. Jede mögliche Kombination ihrer Mitglieder wird einer Zielkategorie zugeordnet. Das schreibt man in einer Tabelle auf. Unser Beispiel sieht so aus:

Isttempo Abstand Solltempo

klein	klein	klein
mittel	klein	klein
groß	klein	mittel

klein	mittel	klein
mittel	mittel	mittel
groß	mittel	mittel

klein	groß	mittel
mittel	groß	groß
groß	groß	groß

Die Regelung des spezifischen Problems geschieht hauptsächlich über diese Tabelle. Verändert man sie, kommt ein anderer Regler heraus. Alle anderen Schritte sind nämlich "scharf".

Die Quick-Ecke

mit Rainer Caspary und Florian Baumann

größtes Kleinstes

Man beginnt mit der Zuordnung der Kategorien zu den Meßwerten. Da sich hier "klein" und "groß" ausschließen, bekommt man für das Isttempo und den Abstand je 2 Werte ungleich null, d.h. jeder Meßwert kann in zwei Kategorien liegen. Als Ziel wird man Zugehörigkeitswerte des Solltempos erwarten, also auch nur zwei positive Werte. Ein dritter, recht komplizierter Schritt, ist dann die Zuweisung eines Ausgangswertes des Reglers aus den errechneten Zugehörigkeitswerten. Dies geschieht im nächsten Teil der Reihe.

Diese drei Werte heißen im Programm alp(ha), bet(e) und gam(ma). Sie werden durch ein Minimaxverfahren gefunden.

Die Tabelle durchforstet man nach gleichen Zielkategorien. Zu "klein" gehören die Eingänge klein-klein, mittel-klein und klein-mittel. Zu jedem Pärchen ermittelt man das Minimum der beiden Zugehörigkeitswerte fürs Tempo und für den Abstand. Im Programm sind das die Variablen a1,b1,c1 für die Geschwindigkeit und a2,b2,c2 für den Abstand zum Vorderauto.

Bei klein-klein wird $z = \min(a1,a2)$ gebildet. Ebenso verfährt man mit mittel-klein und klein-mittel. Aus diesen drei Werten, die auch 0 sein können, nimmt man das Maximum als Zugehörigkeitswert alphe. Analog erhält man bete und gamma für "mittel" und "groß". Das macht die Prozedur TABELLE.

viele Ecken

Zur Vorbereitung des dritten Schrittes muß man einen Funktionsgraphen erstellen. Diesen Polygonzug errechnet die Prozedur ALP_BET_GAM und speichert die Stützstellen oder Ecken in den Feldern IX und YPS. Die Funktion ist leicht beschreiben, die

Ausführung etwas fummelig. Man bildet nämlich nur das Minimum von den Zugehörigkeitsfunktionen und den drei Werten alpha, beta und gamma.

Der Anfang ist also minimum ("klein", alpha), und zwar punktwise, denn "klein" ist je eine Funktion. Bald überlappen sich "klein" und "mittel". Hier nimmt man den größeren Wert der beiden Minime. Entsprechend rechnet man im Fall "mittel" und "groß". Das Vieciack ist fertig, wie auch der zweite Teil.

RAINER CASPARY

Listing

```

APPAY
IX(10),YPS(10)
BYTE
ALP,BET,GAM,N,G-IST,A-IST
MAIN
ENDMAIN
PROC TABELLE
OUT
BYTE
A,B,C
LOCAL
BYTE
Z,A1,A2,B1,B2,C1,C2
BEGIN
OK(G-IST,A1)
OM(G-IST,B1)
OG(G-IST,C1)
AK(A-IST,A2)
AM(A-IST,B2)
AG(A-IST,C2)
*?('G klein mittel groß *A1,B1,C1)
*?('A klein mittel groß *A2,B2,C2)
MINI(A1,A2,A)
MINI(A1,B2,Z)
IF Z=A
A=Z
ENDIF

```

```
.MINI(B1,A2,Z)
IF Z>A
  A=Z
ENDIF
?('alpha ',A)
.MINI(A1,C2,B)
.MINI(B1,B2,Z)
IF Z>B
  B=Z
ENDIF
.MINI(C1,A2,Z)
IF Z>B
  B=Z
ENDIF
.MINI(C1,B2,Z)
IF Z>B
  B=Z
ENDIF
?('beta ',B)
.MINI(B1,C2,C)
.MINI(C1,C2,Z)
IF Z>C
  C=Z
ENDIF
?('gamma ',C)
```

ENDPROC

PROC MINI

IN

BYTE

A,B

OUT

BYTE

M

END

BEGIN

IF A=B

M=A

ELSE

M=B

ENDIF

ENDPROC

PROC ALP-BET-GAM

LOCAL

BYTE

X,Y,I,J,Y-S

END

BEGIN

* Teil Alpha-Beta

Y-S=4 *Schnittpunkt klein-mittel

I=0

DX(I)=0

YPS(I)=ALP

I+

IF ALP>BET

.FK-1(ALP,X)

DX(I)=X

YPS(I)=ALP

I+

IF BET>Y-S

.FK-1(Y-S,X)

DX(I)=X

YPS(I)=Y-S

I+

ENDIF

IF BET<10

.FK-1(BET,X)

DX(I)=X

YPS(I)=BET

I+

ENDIF

.FM-1(BET,2,X)

DX(I)=X

YPS(I)=BET

I+

ELSE

IF ALP>Y-S

.FM-1(Y-S,1,X)

DX(I)=X

YPS(I)=Y-S

I+

ENDIF

.FM-1(ALP,X)

DX(I)=X

YPS(I)=ALP

I+

IF BET<10

.FM-1(BET,1,X)

DX(I)=X

YPS(I)=BET

I+

ENDIF

.FM-1(BET,2,X)

DX(I)=X

YPS(I)=BET

I+

DX(I)=150

YPS(I)=0

I+

ADD(N,I,N)

* Teil Beta-Gamma

IF ALP>0

IF BET<10

SUB(N,2,N)

ELSE

N-

ENDIF

ENDIF

Y-S=4

I=0

IF ALP>0

DX(I)=60

YPS(I)=0

I+

.FM-1(BET,1,X)

DX(I)=X

YPS(I)=BET

I+

ENDIF

IF BET>GAM

IF BET<10

.FM-1(BET,2,X)

DX(I)=X

YPS(I)=BET

I+

ENDIF

IF GAM>Y-S

.FG-1(Y-S,X)

DX(I)=X

YPS(I)=Y-S

I+

.FG-1(GAM,X)

DX(I)=X

YPS(I)=GAM

I+

ELSE

.FM-1(GAM,2,X)

DX(I)=X

YPS(I)=GAM

I+

ENDIF

ELSE

IF BET>Y-S

.FG-1(Y-S,X)

DX(I)=X

YPS(I)=Y-S

I+

ENDIF

.FG-1(BET,X)

DX(I)=X

YPS(I)=BET

I+

.FG-1(GAM,X)

DX(I)=X

YPS(I)=GAM

I+

ENDIF

DX(I)=200

YPS(I)=GAM

N=I

ENDPROC

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	AT 317	29,00
Alptraum	AT 25	19,80
Bibo-Assembler	AT 180	49,00
Bibomon 25 K	AT 244	99,00
"C"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	AT 289	24,00
Centr Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	AT 249	49,00
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directory Master	AT 223	24,90
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 248	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 278	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 298	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	AT 327	10,00
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitaire	AT 305	19,00
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	AT 247	24,90
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	AT 271	19,00
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEMMY	AT 259	19,00
Gigablast	AT 162	29,80
Gieggs Irl	AT 104	19,90

Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00	Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90	Quick Magazin 8	AT 127	9,00
GTIA Magic	AT 220	29,00	Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Hunter	AT 319	15,00	Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80	Quick magazin 11	AT 180	9,00
Invasion	AT 38	19,80	Quick magazin 12	AT 193	9,00
Mouse	AT 278	59,00	Quick magazin 13	AT 232	9,00
KritS	AT 183	24,90	Quick magazin 14	AT 280	9,00
Laser Robot	AT 199	29,80	Quick magazin 15	AT 316	9,00
Library Diskette 1	AT 194	15,00	Rom-Disk XL	AT 238	119,-
Library Diskette 2	AT 205	15,00	Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	189,-
Lightrace	AT 51	19,80	Rubber Ball	AT 83	24,00
Logistik	AT 170	29,80	S A M	AT 23	49,00
Masic	AT 12	24,90	S.A.M. Designer	AT 56	19,00
Mega-fo.-Ta. 2.06	AT 283	29,80	S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
Megaram 256 KB	AT 250	129,-	S A M. Zusatz	AT 52	24,00
Master X	AT 287	24,90	Schreckenstain	AT 270	24,00
Minesweeper	AT 222	16,00	Shogun Master	AT 107	24,90
Monitor XL	AT 8	14,80	Soundmachine	AT 1	24,80
Monster Hunt	AT 192	29,80	Sourcagen 1.1	AT 2	24,90
MS-Copy	AT 161	24,90	Speedy 1050	AT 110	99,00
Musik Nr. 1	AT 135	14,00	Speedy XF551	AT 284	149,-
Mystik Teil 2	AT 218	24,-	Spietdisk 1	AT 132	18,00
PC/XL Convert	AT 274	29,90	Spietdisk 2	AT 133	18,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00	Spietdisk 3	AT 134	16,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00	SYZGY 1/94	AT 289	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00	SYZGY 2/94	AT 290	9,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00	SYZGY 3/94	AT 302	9,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00	SYZGY 4/94	AT 307	9,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00	SYZGY 5/94	AT 310	9,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00	SYZGY 6/94	AT 314	9,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00	SYZGY 1/95	AT 323	9,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00	SYZGY 2/95	AT 328	9,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00	TAAM	AT 219	39,-
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00	Taipei	AT 50	19,80
PD-MAG Nr. 2/95	PDM 295	12,00	Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00	Tigis	AT 80	15,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80	Turbo Basic	AT 64	22,00
Phantastic J. II	AT 203	24,80	Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Player's Dream 1	AT 126	19,80	Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
Player's Dream 2	AT 185	19,80	T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Player's Dream 3	AT 204	19,80	Utilities 1	AT 137	16,00
Print Shop Operator	AT 131	16,00	Utilities 2	AT 138	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00	Utility Disk	AT 172	19,80
Puzzles	AT 275	12,00	VidigPaint	AT 214	19,80
Quick V2.1	AT 53	39,00	Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00	WASEQ Publisher	AT 168	34,80
Quick V2.1 Handbuch und			WASEQ Designer	AT 208	24,00
Quick magazin 12	AT 197	16,00	WASEQ Trilogy	AT 277	24,00
Quick ED V1.1	AT 86	19,00	Grafioptikum	AT 318	24,00
Quick Magazin 1	AT 56	9,00	Labouratorium	AT 331	24,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00	Werner-Flaschier	AT 105	19,80
Quick Magazin 3	AT 77	9,00	XL-Art	AT 154	49,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00	Set für W. Publisher	AT 186	15,00
Quick Magazin 5	AT 86	9,00	5 Bilderskettien	AT 198	25,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00	Bilderskettien 6-8	AT 228	16,00

SOUNDSAMPLER

Diese kleinen Geräte werden ja oft gesucht, jetzt gibt es sie wieder, solange der Vorrat reicht. Aber nicht diese billigen 2bit Sampler, bei denen der Rauschanteil höher ist als der Sound der rauschelt, sondern richtig gute, echtere, handliche 4bit Sampler, zum Preis eines 2bit Samplers, was will man da mehr?

Der eigentliche Soundsampler ist ein Steckmodul, das in den Modulschacht gesteckt wird, mittels Verbindungskabel (wird mitgeliefert) wird nun die Verbindung, z.B. zur Stereoanlage oder zum Walkman oder ähnlichem, hergestellt. Umfangreiche Software, die auf Diskette mitgeliefert wird, läßt keine Wünsche mehr offen.



Die Software unterstützt alle möglichen Konfigurationen. Du kannst ein paar Effekte einsampeln, die Du in eigenen Programmen verwendest oder ein wenig Musik für eine Demo oder oder oder, nur Deiner Fantasie sind Grenzen gesetzt. Die Qualität läßt sich ein wenig beeinflussen: bei schlechter Qualität ist etwas rauschen dabei, dafür kannst Du aber für viel längere Zeit einsampeln.

Zudem kannst Du für die originalen 64k sampeln oder die verschiedenen Ramdisktypen ausnutzen. Beiliegend die Software unterstützt Ramdisks bis zu einer Größe von 320kB. Zudem sind noch Programme in Assembler und in Basic dabei, die die Samples

in eigene Programme einbauen lassen. Eine sehr ausführliche Beschreibung der ganzen Software befindet sich ebenfalls auf der Diskette, sie ist vom Menü aus aufrufbar.

Endlich wieder ein sehr guter Soundsampler zum sozialen Preis, da muß



man einfach zugreifen, denn wenn diese Auflage wieder weg ist, ist unklar, ob wir wieder welche bekommen. Deshalb schnell zugreifen, es lohnt sich! Und selbst wenn ihr einen 2bit-Sampler habt: Überlegt es euch nochmals, denn die Samplequalität dieses 4bit-Samplers ist um einiges überzeugender, als die der 2bit. Für nette Effekte allemal zu gebrauchen! Best.-Nr. AT 336 DM 69,-

Hits vom AMC Teil 1

Hallo Freunde,

herzlich willkommen zum Start einer neuen Serie im Atari-Magazin. In der ich Euch mit den besten Produkten aus Armin Stürmers Hardware-Schmiede bekanntmachen möchte. Den Anfang macht das Portronic Multipad 3

Multipad 3

Ich hatte mein Pad vor einem Jahr bei Power per Post bestellt und bekam nach kurzer Zeit einen recht grossen Karton geliefert.

Umso überraschter war ich, als ich ein unscheinbares schwarzes Kästchen mit sieben Schaltern, fünf Tastern und einem Drehschalter dran aus dem Karton zog. Das ganze Pad ist gerade mal 10 cm lang, 6 cm breit und etwas über 5 cm hoch. Also eher klein das Ganze. Zum Lieferumfang gehört dann noch eine etwas zu spärliche Anleitung und ein 9Pol Flachbandkabel, das zum Anschluß des Pads am Joystickport dient.

Außerdem liegt dem Pad ein Skyspiel und eine 3D-Brille bei. Zum Spiel kommen wir später, als erstes weisen wir einen kritischen Blick auf das Pad. Was kann das Pad nun? Als erstes kann es ein kompletter Joystick mit Dauerfeuer sein, 4 in Kreuzform angebrachte Tasten an der Oberseite des Pads können alle Stickfunktionen ausführen. Ein fünfter Taster dient dann als Feuertaste. Die Steuerung ist sehr präzise und nach kurzer Eingewöhnungsphase möchte man gar keinen richtigen Stick mehr benutzen.

Durch den eingebauten Drehschalter wird das Pad zum voll funktionsfähigen Paddle, nun kann man auch bei Arkanoid richtig Zunder geben. Am Pad können aber auch Zusatzgeräte angeschlossen werden, da es über einen eigenen Joystickport verfügt. Je nach Schallerstellung kann die Pad - Feuerleiste bei zusätzlich benutztem Joystick als Schnellfeuerkanone benutzt werden.

Joysticks ohne Dauerfeuerfunktion werden mit Hilfe des Pads aufgezogen und bringen ein saftiges Dauerfeuer zustande. Die Impulsfrequenz des Pads liegt dabei sehr hoch, bis zu 560 Impulse pro Sekunde sind drin! Es lassen sich auch andere Sachen wie etwa eine Maus oder die Mallet an schließen. Bei der Maus kann das Multipad sogar die rechte Maustaste mit zu Verfügung stellen.

Ich habe noch längst nicht alle Funktionsmöglichkeiten aufgezählt, aber wenn ich jede Möglichkeit dieses tollen Geräts auflisten möchte, geht fast der gesamte Platz dieses Magazins für einen Text drauf und das geht ja nun wirklich nicht!

Fazit: Abgesehen von der dürftigen Anleitung gibt es am Pad nichts auszusetzen. Die Hardware ist sehr robust und das kleine Pad liegt auch noch gut in der Hand. Mit diesem Gerät kann man sich Sachen wie einen Maus-Joystickumschalter, ein Paddle und wenn's sein muß sogar einen Joystick sparen.

ATARI magazin - Multipad 3 - ATARI magazin

Das Pad ersetzt all diese Klamotten hervorragend. Für ca. 80 DM habe ich mir ein fest perfektes Eingabegerät zugelegt, das ich nach nunmehr einem Jahr nicht wieder hergeben möchte. Ob das Pad noch immer 79,- DM kostet weiß ich jetzt nicht, da die neuen Infos die mir Armin schicken wollte noch nicht angekommen sind. Am besten fragt ihr da direkt bei Power per Post nach.



Bleibt nur noch zu erwähnen, daß das Pad auch an einem C-64 und am Amiga hervorragend funktionieren, es ist also ein echtes Allround-Talent!

Kommen wir zur Benotung:

1= mies, 10=super!

Hardware	10	*
Anleitung	5	*
Bedienbarkeit	10	*
Funktionen	10+	*
Gesamt	9	*

Nun werfen wir mal einen Blick auf das beiliegende Skyspiel!

Skispringen

Hm, nach kurzer Ladezeit landet man in einem einfachen Titelbild. Hier kann man mit Select die Strecken auswählen und mit Option einen echten 3D-Effekt aktivieren. Hierfür

braucht man nun die beiliegende 3D-Brille O.K., Brille auf, Option und Start gedrückt, (vorher noch das Multipad wie in der Anleitung beschreiben eingestellt) und ab geht's auf die Skypiste!

Das Spiel benutzt den Drehregler des Pads zum Richtungssteuern und den Feuerknopf als "Gaspedal" um Schwung zu holen. Die Grafik besteht aus Vektorlinien, die Tore und hin und wieder Bäume bilden. Für meinen Geschmack ein bisschen trist, auch wenn der 3-D-Effekt gut realisiert wurde und man fast das Gefühl hat auf dem Sky zu stehen.



Die Steuerung erweist sich als etwas gewöhnungsbedürftig, zu Anfang übersteuert man schnell mal und wird disqualifiziert. Hat man den Bogen aber erst mal raus wird das Spiel immer schwungvoller und macht 'ne

Menge Spass. Leider hat man auch bei dem Sound wie schon bei der Grafik auf Sperrkurs gesetzt, aber trotz dieser Mängel kann das Spiel gefallen.

Fazit: Als kostenlose Beigabe erhält man hier ein Spiel, das sicher auch so zu einem Preis von ca. 15,- DM gut zu vertreiben wäre!

• Grafik	5	•
• Sound	4	•
• Motivation	8	•
• Gesamt	6	•

Sascha Röber

Multipad 3 + Skiprogramm

Best.-Nr. AT DM 309 DM 79,-

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. Das Einzelheft kostet hier nur DM 2,50.

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name _____ Straße _____
PLZ/ORT _____

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

Turbo-Basic Kurs Teil III

In der diesmaligen Folge möchte ich etwas auf die Soundprogrammierung in Turbo-Basic eingehen. Einige Dinge werden hier nämlich ziemlich vereinfacht, denn für die 16-Bit Soundprogrammierung wurde ein eigener Befehl geschaffen, DSOUND.

DSOUND

DSOUND hat die gleiche Syntax wie der normale SOUND-Befehl, jedoch wird mit ihm die Möglichkeit geschaffen, nicht nur Tonhöhen von 0 bis 255 anzugeben, sondern es steht einem quasi ein um den Faktor 256 vergrößerter Tonbereich zur Verfügung.

Kleiner Nachteil

Ein kleiner Nachteil soll jedoch nicht verschwiegen werden, statt der bisherigen vier Tonkanäle hat man bei der Verwendung von DSOUND nur noch zwei übrig. Benutzt man aber nur einen DSOUND Kanal, so hat man immer noch zwei 8-bittige Soundkanäle, und mit drei Kanälen, von denen einer 16-bittig ist, kann man schon eine Menge anstellen. Ich möchte hier aber nicht in die Tiefen der Soundprogrammierung einsteigen, sondern nur ein paar generelle Tipps geben.

POKEY-Register

Die Zusammenlegung der Kanäle erfolgt wie mit dem entsprechenden POKEY-Register, also Kanäle eins mit drei und zwei mit vier. Entsprechend sind bei Verwendung des



DSOUNDS auf Kanal eins nur noch die Kanäle zwei und vier frei. Aufpassen sollte man jedoch auf jeden Fall bei der Compilierung der DSOUND Befehle.

Die Praxis hat gezeigt, daß sich Programme, die DSOUNDS anhalten, an der Stelle aufhängen, an der sie gespielt werden sollten. In welcher Konstellation diese Bugs auftreten, kann man nicht mit Sicherheit feststellen. In der Regel macht es aber sowieso keinen Sinn, Musikstücke oder Sounds in



Spielen zu compilieren, da diese ja ebenfalls schneller abgearbeitet werden. Hier empfiehlt es sich dann eher auf eine kleine MC-Routine zurückzugreifen.

Vibratos

Damit Ihr aber auch etwas aus diesem Kurs in Eure Programme übernehmen könnt, zeige ich hier wie man ohne viel Aufwand kleine Vibratos programmieren kann. Dies gilt natürlich auch für das normale BASIC und kann eigentlich auch ohne große Probleme in Assembler umgesetzt werden.

Im Grunde gibt es zwei verschiedene Arten von Vibratos, einmal das Höhenvibrato und dann noch das Volumenvibrato. In der Theorie sieht das ganze dann so aus:

```
10 FOR X=1 TO 100
20 READ SOUND
30 FOR V=-1 TO 1
40 SOUND 0,SOUND+V,10,10
50 NEXT V
60 FOR V=1 TO -1 STEP -1
70 SOUND 0,SOUND+V,10,10
80 NEXT V
90 NEXT X
```

Damit das Listing läuft, müßte man jetzt noch in DATA-Zeilen eine kleine Melodie ablegen. Diese wird mittels READ eingelesen und die Tonhöhe variiert dann um den eingelesenen Ton, zuerst hinauf, dann hinab. In diesem Beispiel wäre es ein Höhenvibrato.

Volumenvibrato

Verlegt man das "+V" auf die letzte "10" im SOUND-Befehl, dann erhält man ein Volumenvibrato. Hier kann die Variation mit dem V-Wert aber ruhig mehr als von -1 bis +1 betragen.

Aber auch hier ist wieder ausprobieren angesagt. Viel Spaß beim Experimentieren!

Frabrik Holst



Der große Datenbluff

Wenn Historiker von kommenden Zeiten das letzte Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts beschreiben sollten, so wird neben Begriffen wie "Balkankrieg" oder "Weltklimakonferenz" auch die Datenautebahn auftauchen. Hinter dieser Wortschöpfung des antikernden amerikanischen Präsidenten Bill Clinton verbergen sich große Erwartungen, aber auch ebenso große Enttäuschungen.

Im Rahmen der DFÜ-Ecke habe ich in den letzten Jahren immer wieder versucht, auf diese Ideen und Konzepte einzugehen. Viel hat sich in der Zeit getan. Das Modem ist aus dem täglichen Umfeld vieler Anwender nicht mehr weg-zudenken. Auch dieser Text geht per Modem an Herrn Rätz. Doch was ist von den großen Erwartungen eigentlich übriggeblieben? Waren die Ziele zu hoch gesteckt? Auf diese Fragen will ich in diesem Resümee eingehen.



Datenautebahn

"Datenautebahn: Sammelbezeichnung für die durch Entwicklung neuer Technologien entstandene Kommunikationsmittel zur Individual- und Massenkommunikation. Kennzeichnend für den Entwicklungsprozess sind jedoch auch die Vernetzung neuer und alter Medien sowie die Ausbildung neuer Organisationsformen zur wirtschaftlichen Nutzung alter und neuer Medien.

Von der Datenautebahn spricht man in Dtl. seit Beginn der 90er Jahre, wobei dafür auch Begriffe wie Multimedia, Cyberspace oder Internet gebräuchlich sind. Die D. läßt sich daher nicht exakt von den

herkömmlichen Massenmedien abgrenzen, markieren aber techn., ökonom. und medienrechtl. Innovationen. [...] Der große Brockhaus, 20. völlig neu bearbeitete Auflage, (c) 2001 F.A. Brockhaus

Diese Lexikondefinition stimmt natürlich nicht aus der 20. Auflage des Brockhaus'. Stattdessen habe ich die 19. hervorgekramt und unter dem Stichwort "Neue Medien" nachgeschlagen und den Text wörtlich übertragen, lediglich hier und da wurden ein paar Begriffe ausgetauscht.

Das Problem ist: Stellt man in einer Runde die Frage, was die Datenautebahn eigentlich ist, wird man von neun "Experten" zehn unterschiedliche Antworten bekommen. Das liegt auch daran, daß der Begriff nicht eindeutig abgegrenzt ist. Wer die Debatte um die Neuen Medien in den 70ern und 80ern verfolgt hat, wird feststellen, daß die Idee der Datenautebahn lediglich eine Fortsetzung dieser Diskussion ist, wenn auch in ganz anderem Umfang.

Die Datenautebahn soll einmal eine breite Palette an digitalen Dienstleistungen umfassen, die durch die Verbindung der alten Kommunikationsmedien wie Telefon und Fernseher entstehen. Tatsächlich wirkt die Telekom schon seit Jahren erfolgreich mit dem Slogan "Bild, Sprache, Daten, Text, alles in einer Hand" für ihr digitales Vermittlungsnetz ISDN (siehe auch Atari-Magazin 4/94). Aber dies soll angeblich erst der Anfang sein.

Elektronische Post, Electronic Banking, interaktives Fernsehen, Einkaufen im Fernsehsessel, fünfhundert neue Fernsehprogramme, Video on demand. Die Auswahl ist riesengroß. Manch einer bekommt bei der Vorstellung leuchtende Augen. Doch verbirgt sich hinter schönen Begriffen nicht letztendlich doch nur heiße Luft?



E-Mail

Unbestritten ist die Elektronische Post, auch E-Mail genannt, der Aufsteiger unter den neuen Medien. Schon seit mehr als zehn Jahren verwenden Wissenschaftler in aller Welt diese Kommunikationsbeis. Nach und nach bedienen sich auch immer mehr Firmen und Behörden der Elektronischen Post.

Denn wenn schon sämtliche Briefe am Computer erstellt werden, wieso dann den Umweg über den Drucker gehen? Bei guter Software braucht es nur ein paar Knopfdrücke und die Eingabe einer Adresse, und der Brief ist in kurzer Zeit beim Empfänger.

Nach und nach drängen auch immer mehr Privatpersonen auf diesen Bereich, deren Bedürfnisse durch die Online-Dienste wie AOL oder CompuServe durchaus befriedigt werden. Vermutlich dürfte E-Mail in zehn Jahren die gleiche Bedeutung haben, wie heutzutage Fax.

Electronic Banking

Electronic Banking hingegen konnte sich bis heute nie so recht durchsetzen. Schon seit Jahren bieten die meisten deutschen Banken die Möglichkeit der Kontoführung über BTX. Von vielen Seiten wird dies eine preisgünstige Alternative beworben. Doch die Realität sieht leider anders aus.

Eine Untersuchung der Zeitschrift PC-Online hat ergeben, daß sich für Privatpersonen Electronic Banking nicht lohnt. Zu den Kosten für die Kontoführung kommt eine monatliche Belastung von 8 Mark für den BTX-Anschluß, die Telefon- und Onlinegebühren darf man auch nicht vergessen. Außerdem ist die Software meist viel zu unverständlich.

Euphorie löste die Debatte um die Datenautebahn nicht nur in der Computerindustrie aus. Insbesondere die Unterhaltungsindustrie hat sich mit Begeisterung darauf gestürzt. Seit

Workshop: WASEO Trilogy

der Einführung der CD gab es keine bahnbrechende Neuheit im Bereich der Consumer Electronic mehr. DAT und Mini-Disc verkaufen sich mehr schlecht als recht, 16:9-Fernseher werden bis jetzt auch nur von ein paar Hartgesottene gekauft, die das nötige Kleingeld dafür aufbringen können. Doch seit etwa zwei Jahren gibt es ein neues Betätigungsfeld: Multimedia.

Multimedia

Spätestens seit der Funkausstellung sollten wir wissen: Multimedia gehört die Zukunft, zumindest wenn es nach dem Willen der Medienzaren à la Kirch & Co. geht. Die beeindruckendsten Ergebnisse werden zur Zeit tatsächlich von der Software-Unterhaltungsindustrie erzielt.

Spiele wie "Wing Commander IV" zeigen, was möglich ist. Bei WC4 handelt es sich tatsächlich eher um einen Spielfilm, in dem der Zuschauer die Handlung übernimmt. Wing Commander ist das erste Computerspiel, für das eine Filmgesellschaft gegründet wurde. Das nächste Sequel soll sogar 1997 Jahr ins Kino kommen.

Für die Bewältigung dieser Datenkapazitäten ist man heute noch auf lokale CD-ROM-Laufwerke im Rechner des Anwenders angewiesen. Dies soll sich in den nächsten Jahren ändern. Mittels sogenannter Set-Top-Boxen soll sich der Zuschauer über das Fernsehkabelnetz solche Spiele gegen Gebühren direkt ins Haus holen können.



Allerdings sind Milliardenbeträge notwendig, um die Bevölkerung mit diesen und anderen Diensten versorgen zu können. Damit ist dann noch keineswegs die Akzeptanz der Bevölkerung sicherge-

stellt. Ein groß angelegter Pilotversuch von Time Warner erwies sich als Flop. Mit 4000 Testfamilien hatte man gerechnet, aber nicht mal ein Promille (!) meldeten Interesse an.

An dem Zustand wird sich auch auf absehbare Zeit nichts ändern. Wenn der Ottonormalverbraucher nicht einmal in der Lage ist, seinen Videorecorder zu programmieren, wie soll er dann mit interaktivem Fernsehen, Video on Demand und ähnlichen Scherzen umgehen können.

Bill Gates hat in einem Interview mit dem Spiegel eine Zeitspanne von ca. 20 Jahren veranschlagt, bevor die Datenauteobahn von den breiten Bevölkerungskreisen akzeptiert wird. Abwegig ist dieser Zeitraum keineswegs, denn in 20 Jahren wird eine vollkommen neue Generation herangewachsen bzw. mit den Neuen Medien aufgewachsen sein. Bis dahin ist es aber noch ein langer Weg...

Florian Baumann

KURZBRIEFDUCKER

Im modernen Geschäftsleben braucht man eine Unmenge von Papieren zum Austausch von wichtigen Informationen, z.B. für Rechnungen, Verträge, Muster, Organisationsmitteilungen und so weiter. Damit der Empfänger dieser Dinge beim Erhalt der Post auch weiß, worum es sich handelt und was er damit anfangen soll, sind ebenfalls Mitteilungen und Hinweise nötig. Nun könnte man natürlich jedesmal einen Brief dazu schreiben und alles genau erklären.

Zeit sparen

Da das aber zuviel Zeit benötigt und Zeit heutzutage nun mal Geld ist, hat man ein vorgefertigtes Formular erfunden, auf dem man den Betreff nur noch ankreuzen und der Adresse eintragen muß, wobei es auch noch ein Feld mit ein paar Zeilen für eine Erklärung gibt. Diese nennt man schlichtweg "Kurzmitteilungen". Man füllt sie aus, steckt sie zusammen mit den anderen Papieren in einen Briefumschlag mit Fenster und schickt sie

ab. Diese Methode kostet wenig Zeit und ist auch ganz einfach zu erledigen.

Tja, warum dann nicht einfach so einen Block mit diesen Kurzmitteilungen kaufen und auf den Kurzbriefdrucker, in dem es in diesem Workshop geht, verzichten? Ganz einfach: Sie wollen ja sicher doch öfter länger wissen, was Sie auf den Kurzmitteilungsturm geschrieben haben.

Also ist entweder eine Kopie oder ein Durchschlag nötig. Sowas ist aber recht umständlich oder kostet wieder Zeit. Außerdem ist so ein Block auch irgendwann mal leer, also müssen Sie erst wieder losgehen und sich einen neuen besorgen. Zudem kann man auf dem Papier etwas nicht so einfach korrigieren, wenn man sich einmal verschrieben hat und erst recht nicht wiederverwenden, d.h. für eine neue Mitteilung muß man auch wieder die Adresse und alle anderen Angaben einsetzen. Dies alles wird Ihnen durch den Kurzbriefdrucker erspart. Hier brauchen Sie nur einmal die Angaben und die Adresse einzugeben.

Den Text können Sie vor dem Drucken beliebig korrigieren, Sie können sich sogar ansehen, wie das Formular vor dem Drucken mit allen Einträgen aussieht. Nach dem Ausdrucken können Sie die Mitteilung abspeichern und beim nächsten Mal wieder laden, wo Sie nur noch den eigentlichen Text neu tippen oder ergänzen müssen, der Rest ist schon da und kann, wenn gewünscht, übersprungen werden. Das ist doch schon eine sehr praktische Sache, nicht wahr?

Das hört sich jetzt zwar etwas kompliziert an und der Kurzbriefdrucker ist auch das umfangreichste Programm der WASEO Trilogy, aber Sie werden bestimmt bald merken, warum: Er ist kinderleicht zu bedienen, Sie können dabei praktisch gar nichts falsch machen, und auch das "Ankreuzen" des Betreffs und der Belieigen ist furchtbar einfach.

Gehen wir es einfach mal an einem Beispiel durch: Nach dem Programmstart sehen Sie den Menübildschirm vor sich. Wählen Sie gleich mal den

ersten Menüpunkt, die Eingabe des Kurztextes, an Sie sehen kurz danach einen neuen Bildschirm vor sich mit zwei Abschnitten. Im oberen, in dem Sie sich gerade befinden, können Sie den eigentlichen Mitteilungstext eingeben, im unteren dann die Adresse des Empfängers. Sie können jetzt erstmal munter los tippen, was Ihnen gerade einfällt. Den Cursor können Sie wie vom Basic-Editor her gewohnt steuern, nur die Delete-Löschaste funktioniert anders, sie löscht nämlich jetzt nicht, sondern bringt sie nur einen Schritt zurück.

Das wurde deshalb eingebaut, um unabsichtliches Dauerlöschen zu vermeiden (z.B. versehentliches Löschen einer ganzen Zeile). Die Tastenkombination Shift+Clear müssen Sie besonders beachten, denn sie bringt Sie nicht nur in die linke obere Ecke zurück, sondern löscht gleich noch den ganzen Text. Einzelne Zeichen lassen sich aber sehr einfach mit der Leeraste weglöschen.

Sie können sowohl Buchstaben als auch Grafikzeichen benutzen, aber Grafikzeichen werden vom Drucker häufig als Steuerzeichen mißverstanden, deshalb sollten Sie lieber darauf verzichten. Dafür können Sie auch die Umlaute einsetzen (sofern Ihr Drucker über den IBM-Standardzeichensatz verfügt), außer dem Eszet (das ja nach der neuesten Rechtschreibreform nicht mehr verwendet werden soll). Die Umlaute finden Sie genau an der Stelle, an der sie sich auch im internationalen Zeichensatz das XL/XEs befinden.

Insgesamt stehen 17 Zeilen mit je 33 Buchstaben zur Verfügung, was für eine kurze Erklärung in den meisten Fällen ausreicht. Hier brauchen Sie übrigens auch nicht das Datum und den Zusatz "Unterschrift" eintippen, denn das wird vom Programm später extra abgefragt (Sie sehen, es wird Ihnen wirklich schwer gemacht, hier etwas Wichtiges zu vergessen!).

Wenn Sie mit dem Tippen der Mitteilung fertig sind, drücken Sie die ESC-Taste. Nun befinden Sie sich im Adressengabefeld. Für das Tippen

gilt hier dasselbe wie für das Textfeld, auch hier können Sie also den Text auf dieselbe Art eingeben und verändern. Dieses Feld enthält 4 Zeilen, nämlich für den Namen des Empfängers, für einen Zusatz (z.B. "zu Händen von Otmor Otter"), für die Straße und Hausnummer und die letzte für Postleitzahl und Ort.

Um den üblichen Zeilenabstand zwischen der letzten Adreßzeile und den anderen brauchen Sie sich nicht zu kümmern, das erledigt das Programm später auch von selbst. Wenn Sie alles eingegeben haben, drücken Sie ESC. Danach sehen Sie wieder den Menübildschirm vor sich.

Sollte es Ihnen jetzt einfallen, daß Sie etwas zu tippen vergessen haben, können Sie den Menüpunkt nochmal anwählen und sehen dann wieder den Eingabebildschirm mit dem ganzen Text und der Adresse vor sich. Nun



können Sie ihre Ergänzungen oder Korrekturen vornehmen und kommen dann immer mit der ESC-Taste weiter. Der Text geht also, wenn er erst einmal getippt ist, nicht verloren, sondern wird immer zwischengespeichert.

Jetzt werden Sie nach dem Betreff gefragt. Es stehen ganze 8 Stück davon zur Verfügung! Sie anzukreuzen ist sehr einfach: Einfach den Balken auf den gewünschten Betreff steuern und Return (oder den Feuerknopf) drücken. Statt des Kreises vor der Zeile sehen Sie dann ein Kreuz,

Kurzbriefdrucker

also das Zeichen dafür, daß angekreuzt wurde. Wollen Sie dies wieder rückgängig machen, genügt ein weiteres Drücken auf dieselbe Weise. Sie sehen, es ist wirklich sehr einfach, mit diesem Programm umzugehen.

Haben Sie alles angekreuzt, drücken Sie wieder die ESC-Taste, und nun können Sie die Anlagen auf dieselbe Weise ankreuzen. Hier sind 6 Vorgeben anwählbar, die letzte allerdings heißt "Sonstiges", falls Sie eine Anlage haben, die nicht enthalten ist.

In diesem Fall erscheint das Kreuz später vor einem unteren Strich auf dem Kurzmitteilungsblatt, wo Sie nun mit der Hand eintragen können, was Sie mitschicken. Wenn Sie gar nichts als Anlage haben, können Sie diesen Punkt auch gleich übergehen.

Als letztes werden Sie noch nach dem Datum gefragt. Dies wird in der Form Tag Monat, Jahr mit je zwei Ziffern und Punkten dazwischen verlangt. Es wird allerdings nicht geprüft, ob die Eingabe richtig ist! Wenn Sie kein Datum angeben wollen, können Sie diese Eingabe auch weglassen, aber um eine bessere Ordnung und Kontrolle zu ermöglichen, sollte man auf diese Eingabe besser nicht verzichten. Damit ist Ihr Kurzbrief schon fertig!

Wenn Sie sehen wollen, wie er etwa aussehen wird, wählen Sie einfach den zweiten Menüpunkt an. Eine Weile danach sehen Sie das Formular und wie es Zeile um Zeile ausgedruckt wird. Auf diese Weise haben Sie eine gute Kontrolle über die Gestaltung und den Ausdruck Ihrer Kurzmitteilung und müssen nicht später nach dem Ausdrucken eine böse Überraschung erleben.

Soweit, so gut. Jetzt fehlt aber immer noch etwas sehr Wichtiges: Ihre eigene Adresse! Diese muß ja auch noch irgendwie erscheinen. Kein Problem, dafür gibt es das Absenderangabefeld rechts in der Mitte des Menübildschirms. Die diese Angabe zum Setup (Voreinstellung) gehört,

ATARI magazin - Workshop

können Sie es mit dem Menüpunkt "Setup ändern" erreichen. Nun brauchen Sie allerdings die Zeilen nicht zu beachten, sie sind nur als grobe Orientierung gedacht. Wenn ihr Name also länger als z.B. die erste Zeile ist, schreiben Sie den Rest davon ruhig noch in die zweite Zeile.

Später beim Ausdruck kommt sowie alles in eine einzige Zeile, nämlich die über der Empfängeradresse. Sie sollten jedoch nicht die Kommas zwischen den einzelnen Angaben vergessen (also Name, Straße, Ort), da das Programm den Absender genauso druckt, wie Sie ihn hier eingeben. Für das Beschriften gilt wieder genau dasselbe wie für das Tippen der Mitteilung und der Empfängeradresse auch.

Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie wieder die ESC-Taste. Nun werden Sie noch nach den anderen Einstellungen für den Drucker gefragt. Hier geht es um die Steuerzeichen, die der Drucker benötigt, um z.B. Schmal- oder Breitschrift ein- und auszuschalten.

Falls Sie einen Farbdrucker besitzen, können Sie die Zeile vom Kopf der Kurzmitteilung auch in einer anderen Farbe drucken lassen. Die Anpassung ist denkbar einfach. Sie werden jedesmal zuerst nach der Anzahl der Werte für die Einstellung gefragt. Geben Sie hier eine Zahl ein, wird zuerst der voreingestellte Wert angezeigt, den Sie entweder ändern oder mit Return bzw. dem Feuerknopf übernehmen können. Geben Sie jedoch keine Zahl ein und drücken Return oder den Feuerknopf, werden die bereits vorhandenen Werte übernommen.

Nach den Steuerzeichen werden Sie nach den Grafikzeichen gefragt. Das ist deshalb notwendig, weil es noch ältere, exotische Drucker gibt, die leider noch keinen IBM Zeichensatz eingebaut haben. Hier kann man dann die Zeichen eingeben, die im drucker-eigenen Zeichensatz vorhanden und ausdrückbar sind. Natürlich

sieht der Ausdruck dann etwas anders aus, als bei "Kurzbrief ansehen" sichtbar ist.

Nach allen Abfragen werden Sie gefragt, ob Sie die Angaben speichern wollen. Das hat folgenden Grund: Normalerweise ist das Programm auf EPSON-Drucker voreingestellt. Haben Sie einen anderen Drucker, der nicht den EPSON-Befehlssatz hat, müßten Sie immer wieder die Werte ändern. Das wäre viel zu mühevoll und umständlich, deshalb können Sie diese Werte inklusive Ihres Absenders abspeichern. Wenn Sie dann das Programm beim nächsten Mal wieder laden, wird das neue Setup gleich am Anfang automatisch geladen.

Das bedeutet, daß Sie die Anpassung nur einmal vornehmen müssen und dann immer mit Ihrem Druckertyp, solange Sie ihn nicht wechseln, optimal arbeiten können.

Zum Abspeichern brauchen Sie nur auf die "J"-Taste zu drücken. Jede andere Taste läßt das Programm darauf verzichten. Keine Angst, wenn Sie sich vertippt haben, zwar müssen Sie dann den Menüpunkt nochmal auswählen und alle Fragen durchgehen, können aber alles mit Return oder dem Feuerknopf überspringen und die Speicherfrage dann erneut beantworten. Ihre Mühe ist also auch bei einem Versehen auf keinen Fall umsonst gewesen!

Die restlichen Menüpunkte sind schnell besprochen. Mit der Diskettenfunktion können Sie die Kurzmitteilungen laden, speichern und sich auch das Disketteninhaltsverzeichnis ansehen. Beim Abspeichern wird übrigens auch immer Ihr Absender mit abgespeichert.

Das ist keinesfalls eine doppelte Sicherung, sondern dient nur dazu, eine andere Adresse von Ihnen, die vom Setup abweicht, beim erneuten Laden der Mitteilung sofort wieder zur Verfügung zu haben. Sonst müßten Sie womöglich nochmal irgendwo nachsehen und sie nochmal eingeben.

den. Das entfällt hiermit. Die Ausdruckfunktion verlangt keine weitere Maßnahme als nur das Anwählen. Sollten beim Drucken irgendwelche Störungen auftreten, wird der Vorgang abgebrochen und eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Wie bei allen anderen WASEO-Programmen auch, können Sie noch die Laufwerksnr. einstellen und beim Beenden entweder zu den anderen Programmen (Geburtstagskalenderdrucker oder Lettermaster) kommen oder zum Selbsttest springen.

Wie Sie sehen, ist der Umgang mit diesem Programm kinderleicht, so daß beim Arbeiten damit keine Schwierigkeiten auftreten sollten (da mich bisher dazu auch keine weiteren Fragen erreicht haben, nehme ich an, daß es tatsächlich so ist). Sollte es dennoch welche geben, bin ich gerne bereit, sie hier im Workshop oder per Brief (Rückporto bitte beilegen) zu beantworten. Ich muß ehrlich zugeben, mit diesem Programm (neben dem WASEO-Publisher) am häufigsten zu arbeiten und bisher keine Fehler dabei aufgetreten sind.

Sollten sich noch irgendwelche heimtückischen Dinge verbergen, wie das bei solch umfangreichen Programmen leider nie auszuschließen ist (es war schon einige Mühe nötig, es trotz seiner Größe im Speicher unterzubringen, ohne gleich die Meldung "Nicht genug Speicher!" zu erhalten), dann wäre ich für jede Mitteilung dankbar, denn auch Programmierer sind ja nicht perfekt!

Ansonsten haben wir jetzt wohl alles gründlich besprochen und ich kann den Workshop zur WASEO-Trilogie abschließen. In der nächsten Ausgabe wird dann ein neuer eröffnet, und zwar zur neuesten WASEO-Produktion, das WASEO-Labourabium.

Bis dahin Good Bye Thorsten Helbing (WASEO)

WASEO Trilogie

Best.-Nr. AT 277

Sparpreis
DM 12,90

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 1. Dezember

Suche voll funktionstüchtige Malfasel mit Software bis 100,- DM, Black-Box bis 130,- DM, Staubschutzhaube für 800XL bis 15,- DM. Ferner altermale reallily - the Dungeon, Standers 1, und Anleitung zu Mercecery (möglichst in Deutsch) gegen Gebot.

Verkaufe Amiga 256 Graustufen-Scanner für 150,- DM incl. Software
Verkaufe XL-Soft: Quick-Magazin 1-13 je 4,- DM, ABBUC-Mag-Disk 30-40 je 4,- DM, Mlece Valogira 1+2 je 10,- DM, Mord an Boid (Adv.) 15,- DM, Cromwell House Adv ohne Anleitung 10,- DM, Cementpede-Modul 10,- DM, Hunter 5,- DM, Spiele Disk 1-3 je 5,- DM.

Auf Tape: Gunlew 5,- DM, Rescue on Fractalus 10,- DM, Nightmare 10,- DM, Protector 7,- DM, Tail of Beta Lirae 5,- DM, Spy ve Spy 3 5,- DM, Chimera 5,- DM

PD-Mag, Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel 0161/1507608

BUCHHE :

Hallo Leute! Ich suche dringend noch folgenden :

3x XF551 (100% OK incl. Netzeil) [bis 100,- DM]

3x ATARI 1050 (100% OK incl. Netzeil) [bis 100,- DM]

1x XEP80 (100% OK incl. Netzeil) [bis 50,- DM]

1x ATARI 850 (100% OK incl. Netzeil & aller Kabel) [bis 40,- DM]

1x SynFile+ (Diskettenversion _NUR_ original) [bis 30,- DM]

1x ca. 20MB SCSI Festplatte (100% OK) [bis 20,- DM]

1x Alle alten Atari-magazin Hefte (nur Kompletter Satz aller älteren Ausga-

ben) [bis 50Pl pro Heft]

1x Alle alten "CK"-Hefte (nur kompletter Satz aller älteren "CK"-Hefte) [bis 30Pl pro Heft]

1x StarTexter (SYBEX Diskettenversion _NUR_ Original) [bis 15,- DM]

Verk. 1x FORTH Handbuch Grundlagen, Einführung und Beispiele nur 29,95 DM

2x How to program your ATARI in 6502 nur 25,80 DM Machinelanguage (incl. Diskette)

ACHTUNG!!!!

CD-ROM für ATARI XL/XE. Bitte lest dazu den Text in der Kommunikationscke. Angebote & Anfragen bitte an :

K. Hallies, Flamweg 7, 25335 Elms-horn,

Ich habe das Programm Clip Art Collection gekauft, aber es läuft nicht! Wer kann mir helfen? Stefan Krause, Gorknitzer Str 26, 01809 Gorknitz

Biete "Die Abenteuer des Rabbi Jakob" auf Laserdisc für 25,- DM incl. Versandkosten. Bei Interesse: Kristian Häring, Schubertstr. 24, 73660 Urbach.

Biete: Mega Magazin Nr 1 für 5,- DM, Splash/Warsaw Teins für 5,- DM, Sea Fighter/Lethal Weapon für 15,- DM, The Convicts (Polen) für 10,- DM, Mi Robot and his Factory (Kassette) für 15,- DM, zzgl Porto. alles zusammen für 50,- DM Robert Kern, Warmtal 3, 68515 Langenens-lingen.

Suche alle Anzeigen zum Atari aus dem Computerforummarkt Wer kann Kopien schicken? Stefan Krause, Gorknitzer Str. 26, 01809 Gorknitz

Suche Strategiesimulation "USAAF" von SSI, Blue Max 2001 von Synsoft und Who Dares Wins II von Tynesoft. Angebote bitte an: Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim, Tel. 05664/8136.



**Bitte beachten Sie
die Seiten**

19, 23, 42 und 48

Wichtig:

Verlängerung

**Treueprogramm gültig
bis 7. November 1995**

ACHTUNG

**Anzeigenschluß für kostenlose
Kleinanzeigen**

1. Dezember 1995

Neue Public Domain

Sparangebot Seite 19

PD-Ecke

Von Sascha Röber

Hallo liebe Atarifans!

Wieder einmal habt ihr ein neues Atari-Magazin vor Eurer Nase und natürlich gibt es auch diesmal ein paar PD-Neuvorstellungen. Ganze 5 Disketten habe ich aus meiner Sammlung ausgesucht um sie Euch kurz vorzustellen.

Erste RAM-DEMO

Alle PD-Mag Abonnenten sind ja bereits im Besitz dieser ersten Demo der neuesten ABBUC-Regionalgruppe. Nun sind aber leider nicht alle Atari-Magazin-Leser auch PD-Mag

Abonnenten, aber bestimmt wollen noch einige diese recht nette

Demo haben, deshalb wird sie kurzzeitig ins Angebot aufgenommen.

Geboten werden einige deutsche Scroller, nette Grafiken und hin und wieder auch mal eine gute Musik. Die Technik der Demo ist zwar nicht überwältigend, aber da sehr viel in Turbo-Basic geschrieben wurde kann ein Anfänger hier so manches daraus lernen, also ist die Demo schon in dieser Hinsicht ein Pflichtkauf!

Best. Nr. PD 302 7,- DM

New Slideshow

Für alle Grafikfans habe ich hier mal wieder ein echtes Juwel, 20 Bilder im beliebten 62 Sektoren-Format auf einer doppelseitig bespielten Disk. Die Pics werden in einer Slideshow hintereinander gezeigt.

Die Grafiken sind ein recht bunter Mix aus netten Bildern, Titelscreens von Spielen und ein paar etwas sparsam bekleideten Damen. Da ist für jeden etwas dabei und da man die Grafiken leicht in eigene Programme übernehmen kann, sollte sich jeder diese Disk zulegen!

Best. Nr. PD 303 7,- DM

RAY of Hope

Jawolljaaa, endlich mal wieder eine Megademo aus Polen die es in sich hat! Mehrere Demoparts mit Plasmaeffekten, tollen Logos, fetziger Musik und vielen anderen Atemberaubenden Tricks warten darauf, Euch zu verzaubern! Unbedingt ansehen!

Best. Nr. PD 304 7,- DM

KE-Demodisk 1

Von KE-Soft gibt es ja eine ganze Menge recht guter Spiele, aber Namen wie Orbitroid, Drag oder Zardor alleine sagen einem noch nicht viel. Hier schafft diese Disk Abhilfe, denn sollte 10 Games warten zum Großteil

voll spielbar auf Euch. Im einzelnen handelt es sich um folgende Gamedemos:

Tecno-Ninja (Slideshow)

Orbitroid (Slideshow)

Die Außenrutschen

Cultivation (10 Level spielbar)

Zebu-Land (10 Level spielbar)

Drag (ebenfalls spielbar)

Zardor (spielbar)

Bros (spielbar)

Dredis (spielbar)

Schon eine tolle Sache und ein echtes muß für jede PD-Sammlung!

Best. Nr. PD 305 7,- DM

4 Textadventure

Den Schluß dieser PD-Ecke bildet dann noch eine Disk mit 4 teilweise deutschen, teilweise englischen Textadventuren. Hier ist Spaß und Spannung für alle Freunde dieser Tastaturspiele garantiert! Ideal für die wieder länger werdenden Abende!

Best. Nr. PD 306 7,- DM

So, damit sind wir schon wieder am Ende der PD-Ecke angekommen. Ich hoffe es war für jeden Geschmack etwas dabei und sage Tschüß bis demnächst.

Sascha Röber

ATARI
magazin





Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 6/95

Hallo Atari-Fans!

Wieder einmal ist es Zeit für die letzte PD-Mag Ausgabe dieses Jahres und ich kann Euch sagen, daß wir zum Abschluß noch ein echtes Feuerwerk an Informationen, Tests, Tips und natürlich PD-Software parat haben. Dazu kommt dann noch eine nochmals verbesserte Menüversion, die ab sofort dem PD-Mag das 1-Töplein aufsetzt!

Der Textteil ist diesmal so groß wie noch nie, mit fast 150 Leseseiten ist die erste Diskseite wirklich knallvoll geworden, aber mit ein wenig Trickerei habe ich den gesamten Magazintext auf einer Diskseite hüllen können, so daß, wie gehabt, die Disk nicht herumgedreht werden muß! Was steht denn nun drin?



Nun, da wären 5 Softwaretests, die Top-Ten, eine sehr volle Leserbrief-Ecke, ein Hardwaretest, der allseits beliebte Assemblakurs und vieles mehr!

Natürlich hat das PD-Mag auch wieder jede Menge PD-Soft zu bieten.

CSM-Editor: Immer dabei, immer wieder gut! Der ideale Texteditor zum Lesetisch schreiben!

Dirprint: Hiermit kann man ganz einfach die Directory einer Disk auf dem Drucker ausgeben.

Superpacker: Der wohl beste Packer aller Zeiten von BEWESOFT!

HIV-Mania-Demo: eine kleine Demo für zwischendurch!

TACF-Demo: Noch eine Demo mit vielen Scrollen.

Cultivation-Preview 10 spreibare Level des KE-Denkspiels Cultivation. Dieses Programm braucht Turbo-Basic XLI!

Zeuberschloß: Ein kleines Textadventure für lange Abende!

BANKPANG: Eine PD-Version des bekannten Polenspiels

PUZZLE: Ein tolles Denkspiel, bei dem man eine Grafik nach Vorlage innerhalb einer bestimmten Zeit zusammensetzen muß. Mecht man einen Fehler gibt's Zeitabzug. Tolle Grafik und sehr guter Sound zeichnen dieses Spiel aus!

Und zum guten Schluß haben wir noch die **RAY OF HOPE** Msgademo, eine wirklich beeindruckende Demo der Gruppe ZELAX aus Polen!

Ne, das ist doch wohl was oder etwa nicht? Warum zögert ihr noch? Holt Euren Bestellcoupon raus und in die Post damit an Power per Post, der besten Adresse für Alan 8-Bit Computer!

Best.-Nr. PDM 695 DM 12,-

Im Abo noch günstiger, 3 Ausgaben für nur 25,- DM !!!

Bitte beachten sie auch die Seite 48 !!!

SYZYGY 6/95

Hallo Sy-Maniacs, die neue Ausgabe des Syzygy erwartet Euch mit ihren Texten. Die tropischen Temperaturqualitäten beim Eistellen sind verloren gegangen, ein sympathisches Arbeitsklima hat wieder eingesetzt und



so können wir Euch zahlreiche Texte aus dem XL/XE-Bereich, und nicht nur darüber anbieten

Neben Testberichten, auch zu absoluten Neuheiten aus Polen, und den sonstigen Themen, die mit dem XL/XE zu tun haben, wurden auch wieder einige Bereiche angesprochen, die nicht zum Computer gehören, sicherlich aber für Abwechslung sorgen dürften

So teilen wir kurz die beiden Teile von "Bill und Ted's verrückte Reise durch die Zeit" vor, Filme, die mich schon seit ihrem Erscheinen begeistern konnten, und dann verlieren wir noch ein paar Worte über Musik.

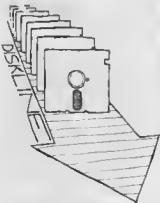
Recht abwechslungsreich ist die Ausgabe geworden und da auch einige Leser ihre Mitarbeit ankündigten, dürfen wir mit viel Abwechslung rechnen. Alles klar, meine Freunde, setzt Euch hin, schnallt Euch an und genießt das neue SYZYGY!

Best.-Nr. AT 337 DM 9,-

DISK-LINE 37

Wie gewohnt hat die neueste Ausgabe der DISK-LINE wieder viel Software "an der Leine". In **GRAB AN APPLE** wird Ihre ganze Geschicklichkeit gefordert, denn hier müssen Sie einen Wurm steuern, der Äpfel verliert, eich dabei in immer mehr Abschnitte zerlegt und nicht gegen die Wand prallen darf, und das wird mit steigender Geschwindigkeit natürlich nicht leichter. Auch in **CAR-ACE**, dem Rennspiel mit bunter Grafik, hat man viel zu tun, seinen Wagen an Hindernissen vorbei ins Ziel zu bringen.

Den Gewinner erwartet ein Eintrag in die abpeicherbare High-Score-Liste! Das kleine Programm **STRIPES** hat es in sich, denn hier wird in Graphics 10 mit Farbregisterwechsel ein tolles Streifen-scrolling erreicht. Ebenso effektiv ist **ATARI-LOGO**, das das Logo von ATARI mit zwei verschiedenen großen Regenbogenscrollings präsentiert.



Als Demo gibt es dieses mal die **TRAFFIC DEMO**, die man auch mit dem Joystick beeinflussen kann. Musikfreunde werden sicher **NARRATE IT #1** anhören wollen. Gleich 5 Lieder warten darauf, abgespielt zu werden!

Die Bilderfans können **TAPS - THE ALTMAYER PICTURE SHOW #3** ausprobieren, wieder mit von größeren Computern übertragenen Bildern in höchster Auflösung!

Aber auch die Anwender unter den ATARIern kommen wieder zum Zug: Mit **FONTINSTALLATEUR** können Sie einen beliebigen Standardfont (1024 Bytes) unter das OS-ROM laden und dann als Computerfont beim Programmieren oder einfach nur so zum Spaß benutzen, der den großen Vorteil hat, daß er auch beim Drücken von RESET noch da ist! Und mit dem **ZEICHEN-VERGROESSERER** kann man jedes beliebige Zeichen aus dem ATARI-Font in Graphics 8 mit selbst wählbarer Breite und Höhe ansehen! Schließlich ist auf der DISK-LINE noch der Quellcode für die Serie **SPIELE PROGRAMMIEREN** im ATARI-Magazin.

Softwarefreunde, die dieser Ausgabe ist wider für Spannung am Computer gesorgt. Also gleich holen und auf die Plätze, laden, los!

Achtung, Programmierer und solche, die es werden wollen: Noch immer kann die DISK-LINE jede Menge frisch geschriebene Programme und solche, die es noch nicht in dieser Form gab, gebrauchen, also wenn ihr irgendetwas habt, bitte nicht zögern und gleich einschicken!!!

Best.-Nr. AT 338 DM 10,-

QUICK magazin 16

Endlich ist es wieder soweit - neues Futter für QUICK Programmierer.

Die 16. Ausgabe des Diskettenmagazins kann dabei mit einem kleinen Knüller aufwarten: **QUICK Compiler V2.2**. Der Compiler produziert aufgrund einer optimierten

RUNTIME Library schnellere und kürzere Programme. Dadurch bleibt mehr freier Speicher für die Daten in QUICK-Programmen. Daß er nicht mehr QUICK V1.6 kompatibel ist, kann man denn allernatürlichsten verschmerzen.

Außerdem gibt es eine komplette Routine zum Abspielen von Melodien in QUICK und einen Bubble-Sort Algorithmus zum Sortieren von Daten (ursprünglich im UserMag erschienen).

Natürlich fehlen auch wie immer Tips & Tricks nicht.

Best.-Nr. AT 339 DM 9,-

BARBARIAN

Yes, endlich mal wieder ein neues Spiel, das mal ein nicht allzuoft umgesetztes Spielprinzip bringt. Dieses Spiel machte im Original vor ein paar Jahren auf allen gängigen Systemen die Runde. Man befindet sich in einer Arena mit einem Gegenspieler, der vom Computer gesteuert wird. Das ganze spielt weit, weit in der Vergangenheit, und es handelt sich um einen Schwertkampf, bei dem alles erlaubt ist.

Dein Ziel ist es nun, den Gegner immer wieder zu besiegen, damit du immer wieder eine Arena weiterkommst. Am oberen Schirmrand sieht man, wieviel Energie noch jeder Spieler hat und wann er denn zu Boden geht. Mit dem Joystick steuerst du nun deinen Spieler, der von dicken bis zum Schwertschlag vieles kann. Du mußt aber schnell reagieren, damit Du den Gegner gezielt schwächen kannst.

Die Grafik ist ganz nett, zwar nur eintönig, aber alles ist klar zu erkennen und zudem noch nett animiert.

Durchaus brauchbar die Grafik, manche Farbtöne der Arenen nerven zwar ein wenig, aber da muß man durch, denn



ATARI magazin - aktuelle Produkte

die Spielarabe wird immer per Zufall kurzfristig bestimmt. Sounds gehen in Ordnung und da das Spielprinzip auch nicht ausgelutscht ist, kann ich dieses Spiel eigentlich allen empfehlen, die der Gewaltfaktor dieses Spieles nicht stört, dann man findet sich zu selten Spiele, die keine ausgelutschten Spielprinzipie neu umsetzen, so auf die Art, Hauptsache es gibt wieder ein neues Spiel!

Best.-Nr. ATM 29

DM 26,90

SEXVERSI

Hopps, was haben wir denn da? Ein Spiel, das nur gegen Altersnachweis verschickt wird. Also bei Bestellungen bitte eine Kopie des Personalausweises oder Führerscheins beilegen. Das eigentliche Spiel ist das allbekannte Brettspiel REVERSI, von dem es ja auch 'zig Versionen bereits gibt. Als kleinen Anreiz, diese REVERSI-Version zu spielen, gilt es, eine Nackedei freizuspielen.

Das Bild der verschiedenen Nackedeis sind mit lauter kleinen verackigten Blöcken zugemauert. Jetzt gilt es eine Runde Reversi zu spielen, gewinnt man gegen den Computer, so wird ein Block weggenommen, verliert man, kommt wieder ein Block hinzu. Anfangs dürfte dies aber kein Problem sein, denn der Computer steigert seinen Schwierigkeitsgrad recht langsam. Erst die letzte Runde wird höllisch schwer, aber ansonsten ist alles schaffbar.

Zur Grafik kann ich nicht viel sagen; es sind eben diese gewissen Bildlein, die bestmöglichst auf den XLXE umgesetzt wurden, das Reversispiel selber hat die 08/15-Reversigratik, die man aber sicherlich auch nicht ändern kann, denn was soll man bei diesem Spiel großartiges grafisch ändern? Es gibt eine gute Titelmelodie und ein paar

Soundeffekte. Hierbei handelt es sich mal um eine etwas andere Reversi-Version, die auch ein kleines Ziel für den Spieler bietet, aber das war's dann auch schon. Als Fazit würde ich sagen: Die etwas andere Reversi-Version.

Best.-Nr. ATM 30

DM 26,90

TRON

Von diesem Spiel gibt es ja auch schon zigtausende Versionen, allerdings bin ich der Meinung, daß es zu wenig gute Vertreter gibt. Hier nochmal kurz das allbekannte Spielprinzip aus dem Walt Disney Film: Du steuerst ein Motorrad auf dem Schirm, welches einen Elektroschirm hinter sich herzieht, der nicht verschwindet. Ein zweiter Spieler bzw. der Computer macht dasselbe und Ziel ist nun, den Gegner so einzunengen, daß er entweder gegen eine Mauer (Bildschirmbegrenzung) oder gegen einen Elektrostrahl rast und somit ein Bildschirmleben verliert.

Die zahlreichen Vertreter sind meist recht langsame oder mittelschnelle Versionen. Des hat jetzt ein Ende, denn andere Versionen modern nur den Spielspaß, diese TRON-Version wird auch Dich überzeugen. Das ganze ist in einer angemessenen Geschwindigkeit, die das Spiel spielbar lassen ohne dabei aber irgendwie ein Einschlagssyndrom zu bekommen. herrlich!

Grafisch und soundtechnisch darf man natürlich nicht allzuviel erwarten, was soll man auch großartig bei diesem

Spiel grafisch umsetzen? Wenn man die Motorräder z.B. schon grafisch umsetzen würde, würde sehr viel Spielfläche verloren gehen. Man hat auch sehr viel mit Beobachtungen zu tun, was der Gegner jetzt macht, da hat man gar keine Zeit, irgendwie

eine Schönlingsgrafik oder nette Animationen anzusehen. Man vermißt einfach keine Grafik. Der Sound besteht aus ein paar netten Effekten, eine Hintergrundmelodie z.B. würde meiner Meinung nach leih am Platze



sein, da diese eher nur vom Spiel ablenkt. Es ist einfach alles optimal in dieser Version.

Was soll ich großartig noch rum-schreiben, TRON ist ein Spiel, über das es nicht allzuviel zu schreiben gibt. Es ist und bleibt nunmal ein Klassiker, der oft umgesetzt wurde. Aber es gibt wirklich nur sehr wenige gute Versionen. Vorliegende Version ist eine der besten dieses Genres.

Best.-Nr. ATM 31 DM 26,90

Oldie Ecke

Attack of the mutant Camels

Hallo Freunde,

wieder einmal teste ich hier in der Oldie Ecke ein kommerzielles Game, das hauptsächlich auf Casette zu bekommen ist/war.

Zur Story: Eine fremde Rasse schickt sich an, Euren Planeten zu erobern. Doch anstelle von Armeen schicken sie etwas ganz fieses, um Eure letzte Verteidigungsbasis zu überrennen - die mutierten Kamele! Diese Viecher sind nicht nur haushoch und zermalmen alles unter sich, sie können auch noch Laserkugeln ausspucken.

Als Pilot des letzten Kampfflogens mußt Du nun verhindern, daß die Kamele die Basis erreichen. Im Klartext heißt das, ballem was das Zeug hält, denn die Vischer sind zahl und halten 'ne Menge aus!



Das Spiel präsentiert sich ganz ordentlich, zwar ist die Titelmusik eigentlich keine sondern nur ein Piepsen, aber das bunte Menü, in dem man nach dem Laden landet, weiß zu gefallen.

Hier kann man nun eine Menge tun, um die Sache leichter oder schwerer zu machen, denn man kann die Geschwindigkeit der Kamele und die Wirkung der eigenen Waffe je nach Wunsch einstellen. Schon eine feine Sache, da so Ballerspielerexperten und Anfänger gleichberechtigt zu ihrem Recht kommen. Das Spiel selbst kann auch recht gut gefallen.



Die Grafik ist ähnlich wie bei Moonpatrol in 3 Abschnitte unterteilt, die alle separat scrollen. Im Hintergrund kann man Pyramiden erkennen, während die Mitte des Bildschirms aus einem 128 Farben-DLI Scroller besteht.

Die eigentliche Spielfläche scrollt im vorderen Drittel des Bildschirms. Hier sieht man nun unseren Flieger und die Kamele in der Seitenansicht. Die Sprites der Kamele sind wunderbar groß, leider aber nur einfarbig. Die Animation der Bewegungen ist für so große Sprites sehr flüssig und das Scrolling im Spiel ist rasend schnell und butterweich.

Überhaupt ist das Game sehr flott und das kleine aber sehr wendige Kampfflieger donnert mit atemberaubender Geschwindigkeit über die Kamele hinweg. Die Kamele können eine ganze Menge Treffer einsacken. Sie verfärben sich bei jedem Treffer und so kann man sehen, wenn eines der Biester genug hat. Wenn sie entfangen Schwarz-Weiß zu blinken ist es fast geschafft! Ist ein Biest



erledigt, wird es in einzelne Zeilen zerlegt und verschwindet nach oben aus dem Bildschirm. Netter Effekt.

Ebenfalls gut gemacht sind die Sound FX, die dem Spiel die richtige Geräuschkulisse verleihen. Hat man alle Kamele erledigt, muß man zu einem anderen Planeten durchstarten. Dafür muß man auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen, während man mit Raketen beschossen wird. Schafft man es nicht und wird getroffen, muß man den gerade beendeten Level noch einmal spielen. Dieser Zwischenlevel bietet etwas Abwechslung und fördert die Motivation!

Und wie wird man Kaiser? Nun, zuerst muß man wohl dafür sorgen, daß die Bevölkerung, die Kirche und der derzeit regierende Obermütz einem wohl gesonnen sind. Dafür baut man Märkte, Mühlen, Paläste und Kathedrahen.



Fazit: Attack of the mutant Camels ist ein von der Programmiertechnik her sehr ausgereiftes Spiel mit guter Grafik. Das Spiel macht eine Menge Spaß und kann durch seine temporeiche Action lange motivieren. Empfehlenswert!

• Grafik	8	•
• Sound	7	•
• Motivation	8	•
• Gesamt	8	•

Der Preis dieses Games lag meistens so um 15,- DM für die Tape-Version. Das ist es aber auch Wert!

Kaiser 2

Ach ja, was waren das noch für Zeiten, als man es durch geschicktes Regieren eines zuerst sehr kleinen Landstriches noch ganz weit bringen konnte! Wer schon immer wissen wollte ob er Karriere machen kann, sollte mal einen Blick auf dieses Spiel werfen, denn hier hat man nichts anderes zu tun, als mal eben Kaiser zu werden!

Die Bürger sind immer zufrieden, wenn man ihnen den Bauch füllt, also sind großzügige Verhehlungen von Korn und ebenso eine nicht zu harte Justiz wichtig für die Zufriedenheit des Volkes. All diese Möglichkeiten und vieles mehr bietet Kaiser 2, doch fangen wir besser ganz von vorne an:

Nach dem Booten erscheint ein nettes Titelbild mit brauchbarer Musik, das man durch Druck auf den Feuerknopf verlassen kann.

Kurz darauf landen wir in einer Ansprache gegen Raupkopierer und einer kleinen Codeabfrage, für die man eine Tabelle aus der Anleitung benötigt.

Danach wird noch ein zweites Titelbild geladen, das sich mit stimmungsvoller Musik nach und nach aufbaut. Es komplett kann man auch dieses Treibild mit Feuer verlassen.



Hienach gibt's noch eine Ladegratik zu sehen, die uns nach einiger Ladezeit zum Herumdrehen der Diskette auffordert. Hat man dies getan wird das eigentliche Spiel gestartet. Zuerst kommt die Frage ob man ein altes oder neues Spiel laden möchte. Wählt man ein neues Game, stürzt das Programm erst einmal ab! Doch keine Angst, es funktioniert alles, die Programmierer haben vergessen zu erwähnen, daß die zweite Diskette nicht schreibgeschützt sein darf. Aus diesem Grund sollte man sich von Kaiser 2 erst eine Sicherheitskopie machen und dann mit dieser spielen.

O.K., Ich wähle also ein neues Spiel. Sofort erscheint eine Karte meines zu regierenden Landes und es wird nach dem Namen des Regenten (meinen Namen) gefragt. Ist dieser eingegeben, kann man sich mit dem Joystick aus einer Reihe von Portraits eines aussuchen. Ingesamt können bis zu 4 Spieler ebenso verfahren oder man drückt Return und beendet damit diesen Bildschirm. Nun kann man endlich losspielen!



Als erstes landet man in einem Handelsbildschirm, in dem man sieht wieviel Korn, Ackerland und Bauland da sind und wieviel Korn für dieses Jahr benötigt wird. Nun kann man nach Bedarf alle Posten kaufen oder verkaufen und danach den Bildschirm verlassen.

Das Spiel wird komplett per Joystick gesteuert, so daß man sich bequem zurücklehnen kann und nicht immer zur Tastatur hetzen muß.

Nun muß man das Korn an die Bevölkerung verteilen und hat dabei die Möglichkeit mehr als dringend gebraucht wird, genau den Mindestbedarf oder auch weniger Korn ans Volk abzugeben. Man sollte aber nach Möglichkeit nicht zu geizig sein,

da schnell Leute verhungern!

Nach der Kornverteilung kommt die erste Jahresabrechnung, in der man sehen kann wie erfolgreich man beim regieren war. Im neuen Jahr kann man nun wieder Land und Korn kaufen oder verkaufen, Märkte, Mühlen, Paläste oder Kathedralen bauen, einen Geheimdienst aufbauen mit dem man Gegenspieler angreifen kann, und später im Spiel, wenn man es zum Markgraf gebracht hat, vom Kaiser Handelshäuser pachten.

Man kann auch Einfuhrzölle, Steuern und die Justiz beeinflussen. Bei all diesen Aktionen gilt es das gesunde Mittelmaß zu finden und die Bevölkerung nicht zu sehr zu schröpieln!

Was unterscheidet Kaiser 2 nun aber von seinem Vorbild, dem legendären KAISER? Nun, in erster Linie sind die verwendeten Grafiken viel besser, die Aktionen noch zahlreicher (siehe Handelshäuser) und der Sound auch viel besser (obwohl man im Spiel nicht all zu viel Sound hört).

Im großen und ganzen stellt Kaiser 2 eine deutliche Verbesserung des Originals dar, auch wenn ich die Möglichkeit der offenen Feldschlacht vermisse, die Kaiser zu etwas besonderen gemacht hat. Man kann zwar Saboteure auf den Gegner hetzen, aber irgendwie ist das nicht ganz das selbe. Trotzdem hat mir Kaiser 2 sehr gut gefallen und ich kann es Freunden von komplexen Wirtschaftssimulationen und allen KAISER-Besitzern nur empfehlen! Für Kaiser 2 wird ein Computer mit mindestens 128KB-Ram benötigt!

• Grafik	8	•
• Sound	8	•
• Spielbarkeit	9	•
• Motivation	8	•
• Gesamt	8	•

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

Neue Software für den Atari ist rar. Um so mehr freut es einen, wenn dann wirklich mal ein Programm erscheint, das sein Geld mehr als wert ist. Ein solches ist das Spiel F.R.E.E. von den Franzosen Anne und Fabien Royer sowie Bertrand le Roy. Ich war von der Demo, die ich im letzten Atari-Magazin vorgestellt hatte so begeistert, daß ich mir sofort die Vollversion bestellt habe.



F.R.E.E. ist die Abkürzung für "Funny Risky Evil Escape". Es handelt sich dabei um ein Grafikadventure. Ein Archäologiestudent findet bei seinen Ausgrabungen einen unbekannten Gegenstand. Analysen ergeben keinen Aufschluß über das Material und so stellt er auf eigene Faust Nachforschungen an.

Er findet heraus, daß dieses Objekt in einem antiken Opferkult eine wichtige Rolle gespielt hat. Bevor er sich selbst als Opfer wieder, in einem Spiel, das zur Erheiterung der Götter gedacht ist.

Ab hier übernimmt man die Rolle des Archäologen. Das Ziel ist, aus der bizarren Spielwelt zu entfliehen. Je länger man sich dort aufhält, desto mehr hat man das Gefühl, in einem Irrenhaus gelandet zu sein, vor allem wenn man von Gestalten die sich für Napoleon halten mit Schlüssel in beworfen wird.

F.R.E.E. ist ein klassisches Grafikadventure im Stil von "The Mask of the Sun". Allerdings muß man während des gesamten Spieles kaum noch eine Taste drücken. Alle wichtigen Eingaben können per Joystick erledigt werden. Trotzdem verfügt das Spiel über einen komplexen Parser, der auch ausführliche englische

ATARI magazin - Aktuelle Produkte

Sätze wie z.B. OPEN THE DOOR WITH THE GOLDEN-KEY versteht. Wem das zu lang ist, der darf die Grammatik auch über Bord werfen und "OPEN DOOR WITH GOLDEN-KEY" enttippen oder aber gleich zum Joystick greifen.

F.R.E.E. überzeugt mit mehr als hundert sauber gezeichneten Grafiken, viele davon muten zum Schmunzeln an. Das Spiel ist sehr komplex, selbst im Tod hat mein keine Ruhe, der Perser akzeptiert immer noch Eingaben, selbst wenn nach dem Ertrinken in französischem Wein nur noch die Möglichkeit besteht, sich zum Teufel zu scheren.

Früher oder später kommt man auf die Idee, daß man sein Spiel vielleicht auch mal zwischenspeichern möchte. F.R.E.E. kann insgesamt zehn Spielstände auf einer Diskette ab speichern. Es besteht auch die Möglichkeit, eine Diskette zu formatieren. Das ist zwar nur eine Feinheit, die bestärkt aber den Eindruck des durchdachten Konzepts. Wie oft hat man gerade keine formatierte Diskette parat, wenn man eine braucht?



Sehr gelungen ist auch die Option, einen Spielstand im Speicher "abzuspeichern", so daß man zur Überbrückung kritischer Situationen nicht einmal eine Diskette braucht. Ich habe so etwas bisher noch bei keinem Adventure gesehen. Autoren sollten sich diese Möglichkeit für eigene Spiele offen halten. Auch dies ist sicherlich eine Kleinigkeit, die aber positiv auffällt.

F.R.E.E. wird auf insgesamt drei nicht kopierschutzten Disketten ausgelie-

fert. Wer nicht der Katze im Sack kaufen will, kann sich zuerst die frei kopierbare Demoversion ansehen (siehe letztes Atari-Magazin).

F.R.E.E. ist seit langem das wohl beste Spiel, das mir für den Atari unter die Finger gekommen ist. Fabien und Bertrand planen mittlerweile schon wieder ein neues Projekt, man darf also auch weiterhin auf gute Software hoffen. Die Autoren sind übrigens auch per E-Mail erreichbar.

Florian Baumann

Preis: 100 FF (ca. 30 Mark)

Bezugsquelle: Bertrand Le Roy 72 rue des Landes, F-78400 Chailou, Frankreich

SYZGY 5/95

Und weiter geht es mit dem SYZGY, eine weitere Ausgabe dieses Diskettenmagazins ist wieder entstanden und wartet auf der neugierigen Leserschaft mit vielen Texten und natürlich auch wieder etwas Software.

Nach dem Booten der Diskette gibt es zunächst eine große Überraschung. Das SYZGY hat ein neues Intro! Diesmal wird der Magazinsname mit Zeichensatzgrafik in 3D geräuschvoll aufgebaut. Kurz danach wird er mit bunten Graphics-0-Zeilen hinterlegt und eine Melodie ertönt, wobei sich die Farben der Zeilen zufällig ändern. Das ist zwar nichts so Besonderes, aber doch schon eine Abwechslung zum vorher gewohnten Intro.

Wenn das Lied zu Ende ist, geht es automatisch wieder von vorn los, aber man kann natürlich durch eine Konsolentaste abbrechen und weiterkommen. Bald darauf sieht man schon das übliche Menü wieder vor sich.

Am Menüprogramm hat sich allerdings wieder nichts geändert, ein Finescrolling und andere Raffinessen gibt es noch immer nicht. Woran das liegt, kann man auch gleich im Vorwort nachlesen. Da schreibt Stefan

nämlich, er hätte wieder nicht gewußt, bis wann das Magazin fertig sein sollte, also sei er erstmal zwei Wochen in den Urlaub gefahren und habe danach gleich seinen Ferienjob angetreten, deswegen wäre es erneut in ein paar Nachschichten entstanden (man muß dazu fairerweise sagen, daß es aber trotzdem so ziemlich die gleiche Qualität behalten hat wie die letzte Ausgabe). Aber da er nun seine Zeit beim Bund hinter sich hat und über den Erscheinungstermin der nächsten Ausgabe informiert ist, also damit vorgesorgt hat, kann man vermuten, daß sich da in baldiger Zukunft dieses Vorhaben in die Tat umgesetzt wird.

Außerdem bekräftigt er nochmal, daß des SYZGY neue Ideen und Beiträge braucht und ruft daher wieder zu mehr Mitarbeit auf.

Im Impressum steht alles wie gewohnt, dafür stehen in der Rubrik "Credits" diesmal dral Leute, die noch an dieser Megazineausgabe durch Texte, eine Karte und ein Intro mitgearbeitet haben. Da in diese als "Halle des Ruhmes" bezeichnete Rubrik jeder aufgenommen wird, der auch nur einen kleinen Beitrag für das Magazin leistet, könnte sich also jeder Leser dann wiederfinden. Und wer möchte nicht mal persönlich bedankt werden? Es lohnt sich also!!!

Leider gibt es wieder mal nicht gerade viele Neugkeiten zu lesen. Es wird nur darüber informiert, daß es von einer Firma ein MIDI-Interface geben soll, zu dem die Software allerdings noch nicht ganz fertig wäre, und ein Interface für 3,5"-Floppies für etwa 200 DM. Das ist meines Wissens nach aber eine glatte Fehlinformation, da es sich dabei um ein Interface handeln soll, das normale PC-5,25"-Floppies in Atari-kompatible umwandeln können soll. Hier scheinen also noch genauere Nachforschungen vonnöten zu sein.



Erfreulicherweise gab es eine Beteiligung für den Introprogrammierungswettbewerb, aber das ist natürlich nicht genug, deshalb ruft Stefan nochmal dazu auf, da doch mal mitzumachen, denn es befinden sich immer noch interessante Preise in der Verlosung. Daß es auch ruhig ein Intro in Basic sein kann, das beweist schon das in dieser Ausgabe, denn es kommt, von einer Maschinenroutine für die farbigen Zeilen abgesehen, ganz ohne Assembler oder sonstige Tricks aus.

Weiterhin werden für das SYZYG immer noch neue Themen gesucht. Bisher hat sich jedoch niemand dazu geäußert, obwohl jeder Vorschlag mit Gutscheinen belohnt wird. Vielleicht ist aber die Mehrzahl der Leser mit dem SYZYG so zufrieden wie es ist. Sollte das nicht so sein, hat hier jeder die Möglichkeit, sich in dieser Rubrik dazu zu äußern.

Der Leser, der in der vorigen Ausgabe ein Problem hatte, mit einem erweiterten Bildschirm zu arbeiten, hat überraschenderweise die Lösung dazu schon selbst gefunden und die dazu notwendigen Routinen in Quick geschrieben. Wer damit ein Malprogramm oder ähnliches programmieren will, kann es bei ihm anfordern.

Im nächsten Text werden die Gewinn-

ner des Wettbewerbs und deren Preise bekanntgegeben und nochmal darauf hingewiesen, daß man hier aktiv mitmachen kann. Da die Zahl der Einsender auch meistens die der Preise nicht übersteigt, hat man also gute Chancen, etwas zu gewinnen.

Dann geht es auch schon mit dem Games Guide weiter (die Ähnlichkeit mit der Seite im ATARImagazin ist allerdings schon etwas auffällig). Jedemals werden hier von einem Leser Levelcodes und ein paar andere Dinge verraten, mit denen man oftmals schon ganz gut weiterkommt.

Die SYZYGY-Charts sind diesmal allerdings leergeblieben, weil dazu keine Einsendung kam. Deshalb wird jeder dazu nochmal ermuntert, seine Lieblingsprogramme aus den verschiedenen Bereichen aufzuschreiben und einzusenden. Wer dazu eine Orientierung braucht, sollte sich die Ausgabe davor ansehen, in der ein sehr gutes und übersichtliches Beispiel dafür geliefert wurde.

Neu, ganz neu ist diesmal die Rubrik "PC-Corner". Stefan hat sie ins Leben gerufen, weil er glaubt, daß wohl viele Leser wie er selbst neben ihrem XL auch einen haben und mit ihm arbeiten. Als erstes wirft er die Frage auf, welche Übertragungsmöglichkeiten es zwischen dem XL/XE und

dem PC gibt, zählt die auf, die er weiß und bittet um Zuschriften, wer noch andere weiß und welche Erfahrungen es dazu gibt. Man darf gespannt sein, wie diese neue Rubrik angenommen wird.

Es folgt ein Kurzbericht über die schon etwas länger zurückliegende KE-Messe in Hanau. Hier wird über die teilnehmenden Firmen und etwas über den Verlauf berichtet. Schließlich kommen die Leserbriefe an die Reihe. Diesmal gab es nicht weniger, aber dafür kürzere, so daß sie in zwei Teilen untergebracht werden konnten.

Auch sind die Kleinanzeigen wieder dabei sowie die STAR-TREK-Corner, in der Stefan neue Zeitschriften (teilweise sogar mit CD-ROM) und ein Spiel dazu vorstellt. Dazu gibt er noch an, über welche Mindestkonfiguration man verfügen muß, um sich überhaupt alles gut ansehen zu können.

Die Film-Corner ist dafür wieder leer, was Stefan damit begründet, daß er in letzter Zeit nicht ins Kino gehen konnte, ihn aber auch keine Zuschrift dafür erreicht hat. Eine kleine Beschreibung eines neulich gesehenen Films, egal ob alt oder nicht, von einem Leser könnte hier also sehr hilfreich sein!

Reiseführer durch unsere Spar- und Sonderangebote

Seite 19 Tolle Sparangebote aufschlagen!!!

Schnellüberblick

Seite 6 PD-Neuheiten-Übersicht

Seite 19 Tolle Sparangebote

Seite 42 Reue-Raus-Raus-Aktion

Seite 12 Neue Produkte im Überblick

Seite 23 PPP-Angebot auf einen Blick

Seite 48 PD-MAG + Syzygy Kennenlernpaket

So jetzt dürften alle Klarheiten beseitigt sein, und Ihrer Bestellung steht nichts mehr im Wege!!!

Bitte beachten Sie auch den Verlängerungstermin 7. November

Ebenfalls neu ist die Musik-Corner, die aber im Gegensatz zur Vorgängerrubrik nicht wieder eine reine Tekno- und Heavy-Corner werden soll, sondern ganz einfach ohne jede Beschränkung. Stefan hängt hier mit einer Vorstellung an. So hat man ein Muster und kann sich, wenn man Lust hat, auch in der An am SYZGY beteiligen. Anschließend wird noch kurz auf das Spiel auf der Rückseite eingegangen, das ein Weltall-Ballerspiel ist. Zwar in Graphics 8, dafür ist es aber auch sehr gut animiert und besitzt hervorragende Soundeffekte, ist also sehr spielsenswert!

Die Vorschau informiert noch kurz über die nächste Ausgabe. Stefan äußert hier leicht ironisch, daß beim nächsten Mal wieder alles anders werden solle (man wird sehen...).

Sechs Testberichte warten dann noch darauf, gelesen zu werden. Es handelt sich dabei um FOOTBALLER OF THE YEAR (Strategiespiel), INTERNATIONAL KARATE (das berühmte und vielgelobte Karate-Spiel), JOHNNY'S TROUBLE (ein Knobel-Spiel), MAD MARBLES (Geschicklichkeitsspiel), MINES (Knobelspiel ähnlich Minesweeper) und SHOW DOWN HOCKEY (Geschicklichkeit).

Die Hälfte der Berichte stammen übrigens von einem Leser! Etwas störend erweist sich jedoch die Tatsache, daß bei der Spielbewertung kein einheitliches Bewertungsschema eingehalten wird. Dies sollte bei zukünftigen Software-Tests unbedingt noch beachtet werden, damit man sich ein besseres Urteil darüber bilden kann.

Fazit: Trotz "Nachtschicht-Ausgabe" hat Stefan hier wieder ein durchaus lesenswertes Magazin zusammengestellt, in dem auch ein paar Leser einen merklichen Anteil geleistet hat. Auch das Spiel auf der Rückseite macht Laune, so daß auch der Action-Fan auf seine Kosten kommt. Gut wäre es noch, wenn die angekündigten Verbesserungen des Menüprogramms bald in die Tat umgesetzt werden.

Thorsten Heibing
Best.-Nr. AT 334

DM 9,-

In der Fernsehbranche wurde schon oft das Stichwort "Infotainment" genannt (also eine Mischung zwischen Information und Entertainment, d.h. Unterhaltung), aber ATARI-Fans brauchen für sowas keinen Fernseher, sondern ein XL/XE. Eine Diskettenstation und so ein Magazin wie das PD-MAG dazu reichen auch schon! Sascha hat hier, wie immer, eine Menge Information auf sehr vielen Textseiten und dazu eine Packung unterhaltsamer Software zusammengeliefert, und nun kann man wieder in den unendlichen Weiten des PD-Universums auf Entdeckungsgänge gehen.

Wie in jeder Ausgabe kann man am Anfang zwischen Menü und Intro wählen, und beim Intro handelt es sich diesmal um eins in Basic, das eine recht gute Grafik, die einen XL mit Laufwerk und Monitor ziemlich originalgetreu zeigt, effektiv aufbaut.

Dansch kann man eine Musik hören, zu der eine kleine Diakene in der untersten Bildschirmzeile sich je nach Tonlage nach rechts oder links bewegt. Da die Musik nach dem Ende automatisch wieder anfängt, läuft die Intro so lange weiter, bis die Konsolentaste gedrückt wird.



Nun geht es aber nicht wie sonst zur Auswahl von vorn zurück, sondern es wird gleich weitergeladen und das Vorwort von Sascha taucht auf. Er stellt dann fest, daß diesmal der Intro-Wettbewerb aufgelöst werden konnte, die Leserbriefecke gut gefüllt ist und sich auch welche an den

Top-Ten beteiligt haben, und es so immer laufen könnte und sollte. Außerdem sollte in dieser Ausgabe die Siegerintro von Markus Dengel erscheinen, aber wegen Platzproblemen gibt es erstmal den 2. Platz zu sehen und beim nächsten Mal den 1.

Neuigkeiten, und das gar nicht mal so wenige, hat Sascha auch zu bieten, davon kann man sich gleich in der "ATARI-Neues"-Rubrik überzeugen. Hier steht z.B., daß ESCOM die Rechte für die AMIGA-Linie von Commodore erworben hat und nun neue AMIGAs produziert werden sollen. Kaisersort eine ATARI-Messe in Leipzig plant, der AMC wieder da ist und einige neue Hardwareküller in Arbeit hat, es bei Powersoft RAM-Module gibt (die man nur einstecken muß und dann eine 64k oder 128k-Ramdisk hat), das Floppyinterface für PC-Leutwerke immer noch unter Lieferproblemen leidet, eine neue ABBUC-Regionalgruppe namens RAM entstanden ist und für den Jaguar jetzt ein CD-ROM-Laufwerk erhältlich ist.

Wahrlich eine Fülle von Neuigkeiten, die natürlich alle noch etwas besser erklart werden als hier in diesem Text, hat man hier zu lesen. Das zeigt: In der XL/XE-Szene tut sich doch immer noch ziemlich viel!

Im Forum befinden sich wieder Kleinanzeigen und einige Leserbriefe. Einer davon beschäftigt sich sehr mit der Zukunft des ATARI-Magazins und macht dazu verschiedene Anregungen.

Außer beim Impressum hat sich auch in der "Intern"-Rubrik etwas getan. Hier wird nicht nur der Assemblerkurs von Heiko Bornhorst fortgesetzt, sondern bei den Wettbewerben auch die Gewinner der Intro-Competition, zu der es drei Einsendungen gab, und auf den neuen hingewiesen, bei dem es diesmal um die Programmierung eines Spiels geht. Einsendeschluß für diesen neuen Wettbewerb ist der 1. Oktober.

Nun ist etwas passiert, was beim PD-MAG nicht oft vorkommt, aber die

ATARI magazin-PD-MAG

Hardware-Testrubrik ist leer geblieben! Als Grund gibt Sascha an, keine testbare Hardware mehr an Lager zu haben, und daß der vom AMC angeforderte Stereo-Blaster Pro noch nicht bei ihm eingetroffen ist. Dafür kündigt er an, ab der nächsten Ausgabe eine neue Serie von Hardwaretests zu starten, bei der er die Hardware vom AMC-Verlag genauer unter die Lupe nehmen wird.

Im Gegensatz dazu sind die Softwaretests aber wieder vollständig: Dort prüft Sascha als kommerzielles Spiel das allseits bekannte und berühmte Weital-Ballerspiel ZYBEX, dann das Textadventure ZAGON, als Oldie ein Action-Ballerspiel namens ATTACK OF THE MUTANT CAMELS, bei der Anwendercke das Ausdruckprogramm POSTER+, dann noch das Schießspiel FORBIDDEN FOREST und in der Demo-Ecke schließlich eine neue Polen Demo mit dem Titel RAY OF HOPE von der Gruppe ZELAX, die auch in der nächsten Ausgabe erscheinen soll.

Außerdem kann man sich bei den Top Ten, wo mehrere Leute etwas dazu eingeschickt haben, ansehen, was sich so auf den Plätzen getan hat. Allgemeine Spiel-tips kann natürlich fast jeder gebrauchen, und so gibt Sascha in der Tips-Rubrik neue Hinweise preis, wie man bei einigen Spielen durch Strategie oder Eingabe von Buchstaben beim Titelbild weiterkommt.

Nicht zu vergessen ist da noch die Rubrik mit den nicht so computernahen Themen. Als Buchtip kann man sich über "Dark Sun" informieren, wobei diese Geschichte in der Fantasy-Welt angesiedelt ist, und der Filmtip beschreibt den Film "Tombsone" (zu Deutsch: Grabstein), der Western mit Wyatt Earp und Doc Holiday, in dem auch Kevin Costner mitspielt. Dann gibt es da noch die AMIGA-Ecke, in der man etwas über das Actionspiel "Alien Breed" lesen kann, das dem Vorbild aus dem Kino entliehen wurde.

Wer alle oder fast alle Texte gelesen hat, der kann sich nun noch auf drei Diskettenseiten mit Software freuen. In dieser Ausgabe ist wieder viel

Unterschiedliches dabei

FORTRESS (ein Tetris-Clone, aber mit echt guter Grafik und Musik), **JUMPBALL** (ein Geschicklichkeitsspiel ähnlich Let's hop, das schonmal auf einer DISK-LINE erschien und bei dem man einen hüpfenden Ball über unter sich hinwagschrollenden Platten hüpfen lassen muß), **AWORMS** (eine Mischung aus Tron und Worms, das man zu zweit oder allein gegen den Computer spielen kann und in dem man auch Hindernissen ausweichen muß. Achtung! Obwohl das Spiel recht einfach gehalten ist, benötigt es doch einiges an Konzentration!).

Weiterhin gibt es **BONANZA** (eine Assemblerdemo aus Polen mit Farböhreffeekten, Equalizer und teltziger Musik), **SPRACHE** (ein Sprachsynthesizer, durch den man den XL/XE zum Sprechen bringen kann, und das in Deutsch ohne spezielle Schreibweise), dann noch die erste RAM-Demo (von den Rheinlandfälzischen ATARI-Marlacs, der neuen ABBUC-Regionalsgruppe. Die Demo hat zwar keine besonderen Effekte, dafür aber eine Reihe schöner bunter Bilder mit vielen DLI-Farben und guter Titelmusik, nur deren Ende etwas sehr schlicht ausgefallen ist) und schließlich noch der **SOUNDMONITOR V.1.2** von Torsten Karwoth samt Anleitung und Beispielsounds.

Fazit: Von dem fehlenden Hardwarebericht abgesehen ist an dieser PD-Mag-Ausgabe wieder alles komplett vorhanden, was für eine gute Information und Unterhaltung am Computer sorgt. Das ist nicht zuletzt auch der Beteiligung der Leser zu verdanken, die das Magazin unermüdlich unterstützen, so bleibt es lebendig und abwechslungsreich. Deshalb kann man auch schon auf die weiteren Ausgaben gespannt sein und diese hier nur jedem PD-Fan und Software-sammler, -tester, -hungrigem wärmstens empfehlen!

Thorsten Helbing
Best.-Nr. PDM 595

DM 12,-

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware mit umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.

Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, so daß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.



Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wußte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278

DM 59,-

Wichtig:

Termin 7. November
Verlängerung 1/96

Große RAUS-RAUS- RAUS-AKTION

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!
Wichtig: Hier handelt es sich um die absoluten Wahnsinnspreise.
Auslieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht.

ACHTUNG: Die Auslieferung erfolgt nach Bestelleingang.

Restposten

Numtris	AT 226	DM 5,00
Speed Fox	AT 252	DM 12,00
Bolng II	AT 253	DM 9,90
Hart Het Mack	AT 255	DM 12,00
Deluxe Invadere	AT 256	DM 9,90
Despatch Raider	AT 267	DM 15,00
Plaatron	AT 163	DM 15,00
Galaxi Barkonid	AT 166	DM 12,00
Atomics	AT 101	DM 9,90
Mission Zircon	AT 215	DM 12,00
Galaxian	ATM 2	DM 12,00
Ballblazer	ATM 3	DM 12,00
Hardball	ATM 4	DM 12,00
Rescue on Fractalus	ATM 5	DM 12,00

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten

Tel. 07252/3058

Polen Games

Captain Gather	PL 1	DM 14,00
Darkness Hour	PL 2	DM 14,00
Hydraulik/Snowball	PL 3	DM 14,00
Miecze Valdgras 1	PL 4	DM 14,00
Miecze Valdgras 2	PL 5	DM 14,00
Robbo	PL 6	DM 14,00
Vicky	PL 7	DM 14,00
Lasermania/Robbo Con.	PL 8	DM 12,00
The Convicts	PL 9	DM 14,00
Kult	PL 11	DM 14,00
Lorien's Tomb	PL 12	DM 14,00
Magic Krysztal	PL 13	DM 14,00
Smus	PL 15	DM 14,00
Syn Boga Wiatru	PL 24	DM 17,00

Achtung:

Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! Power per Post

Bestellen Sie gleich, nur so können Sie sicher sein, alle Ihre gewünschten Artikel zu erhalten!!!

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und

Sie machen ein Super-Schnäppchen!

Leitfaden Teil X

Nachdem letztes Mal ein Sonderthema behandelt wurde, setzen wir diesmal den Kurs mit weiteren nützlichen Regeln fort. Das Thema in dieser Ausgabe sind Schleifen, eine sehr wichtige Steuerstruktur, jedoch sollte man hier mit besonderer Vorsicht programmieren, denn Fehler wirken sich verstärkt aus.

Regel 39

Schleifen sind voller Tücken - arbeiten Sie hier besonders sorgfältig

Fehler in Schleifen sind äußerst gravierend, da sie durch die Repetition sich kumulieren. Eine Multiplikation, die bei jedem Schleifendurchlauf einen Fehler an der 2. Nachkommastelle erzeugt, kann bei 10000 Wiederholungen eine Abweichung um den Faktor 100 verursachen!

Ein häufiger Fehler im Zusammenhang mit Schleifen ist, daß man die Schleifenabbruchbedingung falsch angibt. Endloschleifen sind dabei noch am einfachsten zu entdecken. Viel schwerer zu antdecken ist, daß die Schleife einmal zu viel oder einmal zu wenig durchgelaufen wird.

Regel 40

Überprüfen Sie, ob die Repetition abgebrochen werden soll, anhand eines Begrenzers

Wenn eine unbestimmte Anzahl an Datenelementen eingelesen werden soll, dann sollte das letzte einzulesende Element einen Begrenzer darstellen. Scheuen Sie sich dazu folgendes Basis-Programm an:

```
50 READ X:PRINT X
50 IF X=-1 THEN 300
70 GOTO 50
```

```
100 DATA 10,33,45,44,67,344, 534,
666,433,23
```

```
110 DATA 23,468,712,456,566, 46,
222,344,23
```

```
120 DATA 11,33,56,23,445,452,
787,442,56,224,22
```

```
130 DATA 4,8,7,-1
```

```
300 ...
```

Die -1 stellt den Begrenzer für die Schleife dar. Wenn eine Datei unbekannter Länge eingelesen werden soll, denn können Sie die "End of File"-Meldung als Abbruchkriterium verwenden.

Regel 41

Verwenden Sie keine Zähler als Schleifenabbruchkriterium

Dieser Hinweis gilt nicht für alle Programmiersprachen und nicht für alle Fälle! Abbruchzähler können manchmal zu Fehlern führen, wenn eine Schleife vorzeitig abgebrochen wird. Gesetzt den Fall, daß eine Schleife vorzeitig abgebrochen wurde, kann es zu folgenden Schwankungen bei manchen Sprachen führen.

- a) die Sprache verbietet den "Wiedereinstieg" in eine Schleife,
- b) der Zählerwert bleibt erhalten und wird beim "Wiedereinstieg" weiterverwendet, als ob die Schleife nie vorher abgebrochen worden wäre,
- c) der Zählerwert geht verloren und beim "Wiedereinstieg" wird der Schleifenanzähler auf den ersten Wert gesetzt, als ob die Schleife zum ersten Mal durchgelaufen würde.

Trotzdem kann ein Zähler nützlich sein, wenn man beispielsweise beim Einlesen von Werten überprüfen will, ob die maximale Anzahl einlesbarer Werte nicht schon überschritten worden ist.

Regel 42

Versehen Sie jede Schleife mit einem Durchlaufzähler

Das öfteren erleichtert es das Entfehlen eines Programmes sehr, wenn man genau weiß, wie oft eine Schleife durchgelaufen wurde. Mit Hilfe eines Durchlaufzählers läßt sich die Anzahl



der Schleifendurchläufe genau ermitteln.

Regel 43

Vor einer Schleife sollten alle Zwischenspeicher initialisiert oder auf null gesetzt werden

10 A=0:REM A vor der FOR-NEXT-Schleife initialisieren

20 FOR I=1 TO 10

30 A=A+I:REM A wird als Zwischenspeicher verwendet

40 PRINT A:REM Die Ergebnisse sind: 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36, 45, 55

50 NEXT I

60 END

Das Programm würde nicht korrekt ablaufen, wenn wir A in der Schleife initialisieren würden:



```
10 FOR I=1 TO 10
20 A=0:REM Initialisierung innerhalb
  der Schleife
30 A=A+I:REM A wird als Zwischenspeicher
  verwendet
40 PRINT A:REM Die Ergebnisse
  wären: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
50 NEXT I
60 END
```

Die Initialisierung der Zwischenspeicher sollte möglichst direkt vor der Schleife erfolgen, so können Sie sichergehen, daß die Zwischenspeicher die korrekten Anfangswerte besitzen, auch wenn sie mehrmals im Programm verwendet werden.

Rainer Hansen

Leitfaden Teil XI

Unterprogramme sind mit das wichtigste Strukturierungsmittel des Programmierers. Sie dienen nicht nur dazu, eine komplexe Aufgabe in kleine, verständliche Teile zu zerlegen, sondern fördern einen anderen, sehr wichtigen Aspekt, nämlich die Wiederverwendbarkeit.

Das "richtige" Aufteilen eines großen Problems ist eine sehr hohe Kunst und erfordert, neben vielen anderen Dingen, das Studium meisterhaft geschriebener und gegliederter Programme. Eine geeignete Zerlegung minimiert ebenfalls den Aufwand, der bei einer zukünftigen Änderung entsteht.

Natürlich kann man nicht auf einer Seite alle Aspekte und Kriterien der erfolgreichen Zerlegung eines Problems in Teilprobleme, die ihr programmiersprachliches Gegenstück in den Unterprogrammen haben, behandeln, dies ist aber auch nicht Sinn und Zweck dieses Artikels, vielmehr soll er Ihnen als Denkanstoß dienen, um sich eingehender mit Literatur zu diesem Thema zu befassen.

Regel 44

Jedes Unterprogramm sollte nur eine Aufgabe erfüllen

Wenn Sie Unterprogramme haben, die mehrere Aufgaben erfüllen, überdenken Sie das Problem und zerlegen danach das Unterprogramm in weitere Unterprogramme.

Regel 45

Schreiben Sie Unterprogramme genauso sorgfältig wie Hauptprogramme

Regel 46

Achten Sie auf Teile, die sich wiederverwenden lassen

Programme, die eine gewisse Eigenart aufweisen, erreichen dies durch die Verwendung bestehender Teile. Dies erspart nicht nur Tipparbeit, sondern erleichtert zudem Änderungen, da man nur an einer Stelle und nicht an vielen Stellen Anpassungen vornehmen muß.

Regel 47

Definieren Sie die Schnittstellen möglichst früh

Die Schnittstellen sind die Kontaktstellen zwischen den Unterprogrammen. Entwerfen Sie die Schnittstellen so, daß eine Codeänderung im Innern eines Unterprogramms nach Möglichkeit keine Änderung der Schnittstellen nötig macht.

Regel 48

Achten Sie darauf, daß Ihre Unterprogramme inkorrekte und unvollständige Eingaben erkennen

Schreiben Sie Unterprogramme, die die Benutzereingaben auf Fehler hin überprüfen.

Regel 49

Ersetzen Sie sich wiederholende Ausdrücke durch Unterprogramme

In BASIC existiert keine direkte Möglichkeit zum Funktionsaufruf mit Parameterübergabe.

Dies kann mittels globaler Variablen simuliert werden, was aber zu Seiten-

effekten führt, die leicht zu Fehlern führen können.

Abgesehen davon, daß alle bekannten BASIC-Versionen für unseren Atari zum Schreiben größerer Programme (mehr als 100 Zeilen) ungeeignet sind, bedeutet dies, daß man besondere Vorsicht hier in BASIC walten lassen sollte.

Am besten man notiert sich für jedes Unterprogramm welche Variablen als Eingabe-Variablen verwendet werden, welche wie verändert werden und welche Werte an aufrufende "Hauptprogramme" zurückliefern.

Regel 50

Ersetzen Sie öfters vorkommende Eingabe- oder -Anzeigeausweisungen durch Ein-/Ausgabeunterprogramme

Angenommen, daß Sie ein Programm hätten, welches einige Berechnungen durchführen und die Ergebnisse als Tabellen und Graphen darstellen sollte. Dieser Kreislauf würde mehrfach in Ihrem Programm wiederholt.

Es wäre eine Verschwendung die benötigten Anweisungen jedesmal hinzuschreiben, wenn Sie sie brauchen. Trennen Sie diese Routinen vom Hauptprogramm und schreiben Sie dafür ein Unterprogramm.

Unterprogramme sind leichter zu testen und das Hauptprogramm ist einfacher zu verstehen.

Rainer Hansen

ATARI magazin

DISKLINE

PD-MAGazin

SYZGY

Power per Post

In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns mit einer sehr jungen Programmiersprache - Oberon-2. Anfang der 80er Jahre wurde ALGOL entworfen, eine Sprache die richtungsweisend in der Sprachentwicklung war. Sie war die erste formal exakt definierte Sprache und mit ihr wurden viele uns heute nur zu gut bekannte Sprachkonstrukte eingeführt, wie die Blockstruktur (Innen- und verschachtelte Unterprogramme).

ALGOL ist der Vorläufer von Sprachen wie C, Pascal, Modula-2 und eben Oberon-2. Der Schweizer Informatikprofessor Niklaus Wirth entwickelte Anfang der siebziger Jahre Pascal, eine Weiterentwicklung von ALGOL, um seinen Studenten die Strukturierte Programmierung, eine Software-Entwurfstechnik, zu erläutern.

Diese nicht nur im Ausbildungsbereich sehr verbreitete Sprache, welche heute insbesondere mit der Firma Borland verbunden wird, war der Ausgangspunkt für die Anfang der 80er Jahre bekannt gewordene Sprache Modula-2. Diese hat ebenfalls Niklaus Wirth entworfen. Mit dieser Sprache wollte er u.a. das Konzept der abstrakten Datentypen demonstrieren.

Anfang der neunziger Jahre steht eine neue Entwurfsmethode im Rampenlicht der Öffentlichkeit und wird als die Lösung vieler Softwareprobleme angesehen - die Objektorientierung. Sie ahnen es wahrscheinlich schon, Wirth hat eine neue Sprache entwickelt, die dieses Paradigma unterstützt.

Oberon-2 heißt sie und ist Gegenstand dieses Artikels. Doch Oberon ist nicht nur der Name für eine Sprache und eine Philosophie, sondern genauso für ein Betriebssystem. 1985 begannen Niklaus Wirth und Jörg Gutknecht ein Projekt mit dem Ziel, ein modernes und portables, d.h. auf unterschiedlichen Rechnersystemen ablaufsfähig, Betriebssystem für Personalcomputer zu entwickeln. Das

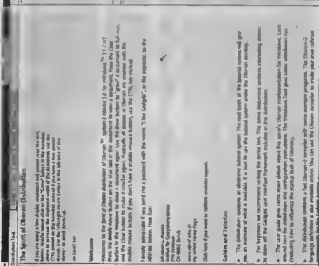
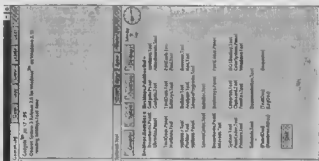
Ergebnis war eine Implementation des Systems auf einer Workstation und eine dazugehörige Programmiersprache.

Der Entwurf der Programmiersprache war nicht mitgeplant, sondern wurde notwendig, da es sich herausstellte, daß das Typensystem vorhandener Sprachen zu eingeschränkt war, um die gewünschten Datenmodelle auf eine natürliche und sichere Art und Weise beschreiben zu können.

Die dem System Oberon zugrundeliegenden Entwurfsprinzipien, lassen sich, auf einen Nenner gebracht, durch den Satz ausdrücken: So ein-

fach wie möglich, aber kein bißchen einfacher! Die Bedienung erfolgt fast ausschließlich mit der Maus und ist nach kurzer Einübungszeit verständlich. Trotzdem sollte man immer eine Liste der Maustastenkombinationen neben dem Rechner liegen haben, damit man seltener gebrauchte Kombinationen nicht immer suchen muß. Diese Mausbedienung erlaubt eine interaktive Bedienung und man vergißt fast, daß man hier im Grunde ein komplizierendes System vor sich hat.

Die Abbildung zeigt einen typischen Oberon-Bildschirm:



In der oberen rechten Ecke ist das Systemausgabefenster, in dem Nachrichten dem Benutzer angezeigt werden. Darunter befindet sich ein Fenster, von dem man zahlreiche Hilfsprogramme aus aufrufen kann. Diese erfüllen die unterschiedlichsten Zwecke, vom Verändern der Schriftgröße eines Textausschnitts bis zu einem Grafikprogramm ist alles enthalten.

Für Internutzer sind alle notwendigen Tools bereits im System integriert, vom E-Mail versenden bis zum WWW-Browser ist alles vorhanden. Im linken Fenster ist ein sehr kleiner Ausschnitt der sehr ausführlichen Systembeschreibung dargestellt.

Hier kann man Interaktiv, d.h. durch direktes Ausprobieren, den Umgang mit dem System lernen. Ebenso wird erläutert wie man in Oberon-2 programmiert. Mich hat es wirklich fasziniert, ein so gut dokumentiertes und einfach zu bedienendes System auszuprobieren. Man erkennt direkt, daß sich sehr viele Gedanken über den Systementwurf gemacht wurden. Eine der interessantesten Entwicklungen im Bereich der Programmiersprachen und Betriebssysteme in den neunziger Jahren überhaupt!

Anfangs wurde es schon erwähnt, daß ein portables Betriebssystem entwickelt werden sollte. Dies wurde auch erreicht und so existieren Oberon-Implementierungen schon für viele Rechner und Betriebssysteme, u.a. für DOS und Windows, für Macintosh-Rechner und für verschiedene Unix-Derivate. An dieser Liste erkennt man leider, daß es bisher keine Umsetzung für unsere Ataris gibt.

Der Grund dafür ist schnell gefunden, denn um mit Oberon sinnvoll arbeiten zu können, braucht man einen Computer der mindestens 800*600 Punkte darstellen kann. Diese Angabe bezieht sich auf Oberon System 3, andere Versionen sollen keine so hohen Ansprüche an den Computer stellen, doch mit diesen habe ich noch nicht gearbeitet. Trotzdem axi-

tiert für unsere Rechner eine Möglichkeit Oberon-Programme ablaufen zu lassen, wenn jemand einen C-Compiler besitzt. Es gibt nämlich einen portablen Oberon nach C Umsetzer, so daß man die umgesetzten Programme dann mit dem C-Compiler kompilieren kann. Das halte ich aber nur für eine Notlösung, denn dann muß auf das Betriebssystem Oberon verzichtet werden. Zum Schluß noch der Clou: Oberon System 3 ist frei kopierbare Software!

Wer einen Internetanschluß besitzt, kann sich die Software per FTP von verschiedenen Servern runterziehen. So ist es z.B. auf dem FTP-Server der Gerhard-Mercator-Universität Duisburg (<ftp.uni-duisburg.de>, Verzeichnis `/pub/oberon/system3` oder so ähnlich) zu finden.

Der Addison-Wesley Verlag bietet Bücher zum Thema Oberon und eine CD-ROM an, auf der sich Oberon System 3 Release 2.0 befindet. Der Verlag und die ETH-Zürich haben zudem einen Oberon-Programmierwettbewerb gestartet (19.09.95 bis 31.03.96), bei dem man als ersten Preis eine Flugreise in die USA gewinnen kann. Insgesamt werden 25 Preise verlost. Informationen und Ausschreibungsunterlagen erhalten Sie beim Organisationskomitee Oberon-Wettbewerb:

Dr. Josef Tempel

E-Mail: j@swi.uni-linz.ac.at

Susanne Spitzer

E-Mail: susannes@addison-wesley.de

sowie über

<http://www.germany.eu.net/shop/aw/>

oder direkt beim Verlag:

Addison-Wesley Verlag GmbH
Wachsbleiche 7/12 - 53111 Bonn

Rainer Hansen

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

**Die Ausgabe 1/96
erscheint im Dezember**

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie

Mitarbeiter:

Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hellies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralla
Stefan Helm
Susanne Röber
Rainer Caspary
Felix Böhrer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschicht:

Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3055
Fax: 07252/95545
BTX: 07252/2997

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmieranleitung:

Manuskripte und Programmieranleitungen werden gerne von uns angenommen. Sie müssen Ihre von Rechten Dritter aus der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verleger die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf dem Empfänger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeichnungen und alle in ihr enthaltenen Begriffe und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert

von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches
Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick
programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 75,-

2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 25,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten

PD magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYG

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und
SYZYG darf in keiner
Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere
untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin
beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYG
beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/94

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres
1994 zum absoluten **Kennenlernpreis**
von

nur DM 40,-

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf
jeden Fall.

Best.-Nr. PDM 1-6/94 DM 40,-

SYZYG 1-6/94

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres
1994 zum absoluten **Kennenlernpreis**
von

nur DM 30,-

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf
jeden Fall.

Best.-Nr. Syzygy 1-6/94 DM 30,-

PD-MAG Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste
Halbjahr 1995. Unser Aboangebot:
Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/95 DM 25,-

SYZYG Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste
Halbjahr 1995. Unser Aboangebot:
Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/95 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058